OUR OPINIONS!

平成13年11月1日発行第8巻第6号通巻62号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

2001 11月号
定価 780YEN



第2特集 The second special feature

悪趣味ゲームライター晩餐会

巻頭特集 Special feature

FFX 批評対決!!

- FFXを誉め倒す?!
- 否定派・肯定派ソフトレビュー
- FFX 実はココが凄い！

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 2001 11月号 November

1 ゲーム業界トピックス — 4
2 1分で分かる業界の動き — 7
3 第1特集
FFX 批評対決!! — 8
4 FINAL FANTASYに魅せられて — 10
5 激突！『FFX』ソフトレビュー
6 旧来のイメージを吹き飛ばす圧倒的なスケール 加藤健介 — 12
7 曖昧なままで描かれた「生」と「死」 前川一志 — 14
8 新たなる戦闘の概念に注目 水野隆志 — 16
9 空前絶後の豪奢な葬祭 多根清史 — 18
10 やんちゃスピリットに乾杯 米光一成 — 20
11『X』までの名詞によるFF伝 — 22
12『FFX』の位置 — 24
13 プロとしての視点
寺田憲史が語る いまゲームに言っておくべきこと — 26
14 プロとしての視点
おがきちか 作家として、女性としてみる『FFX』 — 30
15『FFX』退化の歴史 — 33
16『X』はこう見ろ！ 肯定派vs否定派座談会 — 34
17 ホントはここが凄いFFX — 38
18 緊急アンケート — 42
19 劇空間?! ブリッツボールレビュー — 44
20 スクウェアが手に入れたもの — 46
21 映画「ファイナルファンタジー」批評 — 49
22 これからの『FF』を完璧に予想する — 50
23 第1特集総論 — 53

24 第2特集 悪趣味ゲームライター晩餐会 — 62
25 悪趣味ゲームの歩み — 63
26 がっぷ獅子丸 vs. 阿部広樹座談会
悪趣味ゲームとクソゲーのヒ・ミ・ツ — 64
27 阿部広樹プレゼンツ 悪趣味ゲームレビュー『焼肉奉行』 — 70
28 悪趣味ゲームのつきあい方 多根清史編 — 72
29 悪趣味ゲームのつきあい方 前本進一編 — 73
30 多根清史プレゼンツ 悪趣味ゲームレビュー『鉄1』 — 74
31 前本進一プレゼンツ 悪趣味ゲームレビュー『スーパーギャルデリックアワー』 — 76
32 変わりゆく悪趣味ゲームの制作と市場 — 78
33 悪趣味ゲームのつきあい方 銃田夢人編 — 81
34 銃田夢人プレゼンツ 悪趣味ゲームレビュー『英会話〜映画で学ぶ英会話〜ゾンビ』 — 82
35 ゾルゲ市蔵入魂の描き下ろしまんが 科学探究漫画 悪趣味ゲームとは何か？ — 84
36 第2特集総論 — 86

37 クリエイターの原体験 第23回 高塚新吾
ゲーム会社に入らなかったら麻雀のプロになりたかった — 90

38 ゲームソフト批評特別企画
『グランツーリスモA-spec』開発者インタビュー — 94

ハード略称

PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS‥‥セガサターン
DC‥‥ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
SFC‥スーパーファミコン
GB‥‥ゲームボーイ
WS‥‥ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
PC‥‥パソコン
Win‥‥ウィンドウズ
AC‥‥アーケード

ジャンル略称

RPG‥‥ロールプレイングゲーム
ARPG‥‥アクションRPG
SRPG‥シミュレーションRPG
SLG‥‥シミュレーションゲーム
AVG‥‥アドベンチャーゲーム
STG‥‥シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG‥‥アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG‥‥レースゲーム
TBG‥‥テーブルゲーム
SPG‥‥スポーツゲーム
PZG‥‥パズルゲーム
ETC‥‥その他

ゲームソフト批評

39『シャドウハーツ』前作の無念は果たせたのか — 98
40『みんなのGOLF3』3作目として円熟してきたゲームシステム — 100
41『黄金の太陽』現れた“太陽”の行方 — 102
42『黄金の太陽』ユーザーの期待に応えることができたのか？ — 104
43『ザ・フィアー』制作者の意欲は買いたいが…… — 106
44『カルドセプト2』隅々にまで行きわたったユーザーの声 — 108
45『クラブカート ロッパエディション』最大のライバルは…… — 110
46『クラッキンDJ2 パート2』操作は簡単だが音ゲーの原点が見える — 111
47『爆熱！ ドッジボール』コドモが遊べるゲームが少ないと思わないか？ — 112
48 マンガによるGANE SOFT REVUEW『ナコルル』 — 113
49『マックスペイン』 — 114

連載・コラム

50 悪趣味ゲーム紀行 がっぷ獅子丸 — 54
51 げーれき2001 はやのん — 56
52 名越武芸帖 名越稔洋 — 60
53 E.C.M G-Trance — 88
54 GAME BEAUTY MUSE 斉藤智晴 — 89
55 複眼視点 武田丸男 — 118
56 悲しく楽しいゲーム業界裏事情 橋本和明 — 120
57 エロの星の名の下に 南敏久 — 121
58 韓国ゲーム電文 — 122
59 今号の駄作2 銃田夢人 — 123
60 読者あっての本ですから — 124
61 プレゼント・バックナンバー — 128
62 気がつけば3日ですよ 中村龍徳 — 131

illustlation/Tatunori Nakamura(DIGITAL STUDIO)

結局は映像頼みの新ハード?GC、Xbox共に霧中の船出

それぞれの思惑が表出した各発表会。業界を覆う暗雲は深い。魅力的ではあっても問題点も見え隠れする内容であった。

映像の持つ力とは、なんと甘美で麻薬的なのだろう。8月末に相次いで開催されたゲームキューブとXboxの記者発表は、図らずもその点を知らしめた。

GCで最も評価されたのが『ゼルダ』だった皮肉

任天堂スペースワールドの開催に先立って8月23日にお台場で開かれたゲームキューブの記者発表会。E3で公開されたものの、国内での本格発表は初めてとあって、会場は多くの報道関係者やアナリストで埋め尽くされた。

壇上には任天堂副社長の浅田篤氏や、経営室長の岩田聡氏、「マリオの父」宮本茂氏らが交代で登場。約1時間にわたってゲームキューブの優位性が述べられた。

特に今回の記者発表ではE3と比べて、ゲームキューブ単体よりも、ゲームボーイアドバンスとの連動企画について時間が割かれたのが特徴。専用ソフト『コロコロカービィ』『どうぶつの森+』もあわせて発表され、新しい遊びの可能性をかいま見せた。

しかし会場が最も沸いたのは、新作『ゼルダの伝説GC』(仮)の参考ムービー。トゥーンシェイドによるセルアニメ風の映像が特徴で、他のCGと差別化が図られていたこともあり、なるほど意外性は十分。しかし、これはまたゲーム機の可能性を知らしめるには、優れた映像が不可欠という公式を再確認させるものだった。

映像性の追求にはコストがかかる。任天堂はゲームキューブを開発の容易なマシンだと説明したが、開発者はそれだけにハードの性能をフルに使って、まだ誰も見たことのない映像作りに励むはずだ。その引き金を引いたのが他ならぬ「ゼルダ」だとしたら、皮肉な話ではないだろうか。

むしろ筆者が今回の発表で影ながら注目したのは、トレーディングカードとの融合を計る『eカードリーダー』。供給媒体が紙なので、低コストで面白いアイディアを実現できる可能性があるためだ。任天堂では『ポケモン』以外にも展開予定だというが、当面は任天堂ソフトのみの展開になる模様だ。

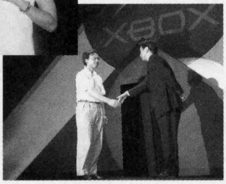
サードパーティへの仕様公開など、多くの開発者がこの紙のインフラを利用しやすい環境を作ることが、面白いゲームを生み出すには重要な要素ではないだろうか。

米国11月発売にもかかわらず未だ触れないXboxの不満

一方で最新ゲーム映像の嵐となったのがXboxの発表会。会場となった東京国際フォーラムでは、数回にわたるプレゼンテーションが行われ、プレスや流通をはじめ、多くの関係者が詰めかけた。

しかしXboxを実際に手にとって触れる機会はなく、目玉が国内





発売日の発表（２００２年２月22日）というだけで、いささか寂しいものだった。

日本でＸｂｏｘ事業を統括するマイクロソフト（以下ＭＳ）の大浦博久常務は、発売日について「最大の商戦期である年末商戦を逃すことは痛手だが、マクロで見れば影響は少ない」とコメント。今後10月の東京ゲームショウ秋、11月の米国発売にあわせて段階的に国内で宣伝活動を行い、満を持して発売日につなげる形だ。

確かにマーケティング的には年内発売が理想だが、国内でのＸｂｏｘの盛り上がりは、まだ微々たるものだ。また会場で公開されたソフトはサードパーティの物ばかりで、ＭＳのファーストパーティ、セカンドパーティ製のソフトがなかった点も懸念される。

ゲーム機の立ち上げにおいて初手での躓きは致命的だ。北米市場での盛り上がりの逆輸入も含めて、まずは盤石の体制をという経営判断なのだろう。確かに長い目で見れば正しいと思われる。

過去に海外先行のハード例には３ＤＯなどがあるが、いずれも失敗している。ただ３ＤＯとの違いは国内ソフトの充実ぶりだ。会場では『幻魔　鬼武者』（カプコン）、『デッド・オア・アライブ３』（テクモ）など７ソフトの映像が公開された。またアトラス、フロムソフトウェア、ナムコが新たに参入を発表した。

ただし発表ソフトはいずれも美麗な映像が主体の「重厚長大」ソフトばかり。まずは北米市場への先行投入でコスト回収が計られるものと思われる。しかし、映像性の追求は金食い虫だ。ＭＳはネットゲームで新しい遊びを提供するというが、会場では具体的なサービス開始時期やタイトルについて言明は避けられた。


『デッド・オア・アライブ３』。Xboxのキラータイトルとしての実力はいかに……

ネットゲームは次世代の遊びとして注目されているが、一方で開発者が周囲の期待にあおられている側面もある。またＸｂｏｘは標準でネットワーク対応だが、実際に接続するには専用ＡＤＳＬモデムが必要になる模様で、ユーザーにとっては負担が増しそうだ。

むしろＸｂｏｘで注目したいのは米ＭＳとジャパン・デジタル・コンテンツ（以下ＪＤＣ）が設立したゲームファンドだった。これはＭＳとＪＤＣがゲーム企画の審査を行い、承認されれば、ＪＤＣが企画費用のうち75％を出資。またＭＳからＸｂｏｘの制作ツールが開発期間中貸与されるというもの。出資額の上限は７０００万円といささか少ないが、中小の開発会社には福音になる可能性がある。

ただしこのファンドが成功するか否かは企画の審査官次第。ゲームの面白さを紙資料だけで他者に説明することは難しく、仮に審査が過去の実績重視、デモ映像重視になるなら、ファンドの意味も乏しくなるだろう。ゲームのアイディアと資本を結びつけ権利を分配するシステムとしては評価できるが、実効性は未知数だ。

映像の持つ力はわかりやすいが、コスト回収は難しくなる。メリットとデメリットは過去に十分理解されたはずだ。映像力が幅を利かすうちに、新しい柱なりシステムを構築しなければならない。一連の発表はその重要性を改めて示したのではないだろうか。

PROFILE

大槻典博
（おおつき・のりひろ）

1971年生まれ。関西大学社会学部卒。ゲーム＆コンピュータ系で執筆中。任天堂はもっとリスクを、MSはもっと独創性を発揮して欲しいと思う今日この頃。

満を持して登場した『バーチャファイター4』果たしてゲームセンターを救えるか?!

悪い所があるのならば修正するのはあたりまえ しかし、その過程が問題ではある

活気を取り戻したゲームセンター

8月上旬、満を持して人気格闘ゲーム『バーチャファイター4』(以下『VF4』)が発売された。苦戦を続けるアーケード業界にとって〝救世主〟として待望されていた『VF4』。その結果とはどうのようなものだったのだろうか。

今夏には『鉄拳4』や『カプコンVS.SNK2』が発売されたこともあってゲームセンターの活気はかなりの盛り上がりを見せている。その相乗効果もあってか、9月中旬現在の結果として、『VF4』インカムは脅威的だ。さらに『VF4』には「アクセスカード」や「VF.NET」という新要素が盛り込まれている。「アクセスカード」はアーケードゲームでありながらゲームデータを保存できるということだけでなく、カード購入はコインオペレーションに新たな方向性を示し、そのカードに連動した「VF.NET」はiモードを利用したサービスを展開している。

しかし、『VF4』の最大の疑問点として、発売から1ヶ月と経たずにバージョンアップをしてしまったことがある。それも、細かな内容の変化ではなく各キャラクター間のバランスを変えてしまうまでの変更だ。

バージョンアップがもたらしたもの

この変更にはいろいろな推測が考えられる。一部のキャラクターが持つ強力な連携や空中コンボなどが原因といってしまえばそれまでのようだが、それにしても早過ぎないだろうか。技のコマンドや特性の変更。さらには新技まで追加されている。まるで8月上旬の製品版がロケテストであったかのようでもある。それも、キャラクターバランスがよくなっているというわけではなく、どちらかというと〝悪く〟なっている印象も受ける。さらに、変更後のインフォーメーションも充分ではなかった。バージョンアップの有無を知らないでプレイを再開したプレイヤーは戸惑ったことだろう。これまで積み立てていた戦術を変更せざるを得ないというのはプレイヤーにとってはかなりの負担ではないのだろうか。

プレイの積み重ねを一旦リセットさせられたプレイヤーはもちろん、バージョンアップによって各アミューズメントセンターがどのような影響を受けたのだろうか。残念ながら今号では取材結果を掲載することはできないが、このバージョンアップに対する取材は随時進行中である。次号、『VF4』特集にて取材結果を発表していきたい。

(編集部)

PROFILE

編集部

次号では『VF4』・『鉄拳4』について深く考察していく予定。もちろん、バージョンアップについても取材を続けていきます。

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

（7月中旬～9月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

7月

19日 『FFⅩ』（PS２）が発売される。初回出荷数は214万本。予約だけでもミリオンを突破した。

25日 任天堂が同社のゲームソフトの著作権を侵害しているとしてエンターブレインとティルナノーグ両社を相手取り、『ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記』の製造・販売・頒布の差し止めと、2億5830万円の損害賠償の支払いを求める訴訟を東京地方裁判所に起こした。

26日 コナミとハドソンが業務提携。これにより、ハドソンは事実上コナミのグループ企業となった。

8月

1日 スクウェアは子会社のデジキューブの株式を1500株売却。売却に伴い、デジキューブ株の保有数は8140株（47%）から6640株（38%）に減少。

3日 パチスロ機メーカーのサミーがセガの子会社エスアイエレクトロニクスを買収。

6日 コナミがカジノのシステム管理会社「Paradigm Gaming Inc.」を買収すると発表。買収額は日本円で約15億円。

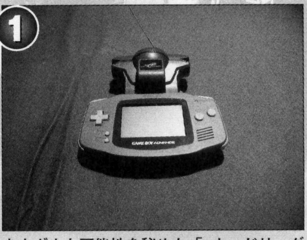
9日 コナミが2001年度３月期第１四半期の連結業績を発表。また、業績予想を下方修正することを発表した。

16日 アトラスが連結子会社であるアピエス、ムーシステムサービスの２社をマネンジメント・バイ・アウト手法により売却。

20日 『ドラゴンクエストⅣ』がPSへ移植されることが決定。

23日 東京ビッグサイトにてGAMECUBEの発表会が開催された。新作タイトルの発表などが行われ、『マリオサンシャイン』や『ゼルダの伝説』などに注目が集まった。

24日 NINTENDO SPACEWORLD 開催。（～25日）



①さまざまな可能性を秘めた「eカードリーダー」。いかなる展開をみせるのか、に注目していきたい。

27日 「Xbox Conference 2001 Summer」が開催される。日本での発売日（２月22日）が発表された。

27日 東京地裁、『ダービースタリオン』上で馬名を使用された馬主がアスキーに対する製造・販売の差し止めと4500万円の損害賠償請求を棄却。他の訴訟では、G1レースの優勝馬に限ってパブリシティ権を認める判決もあり（現在上告中）、同種訴訟で司法判断が分かれる結果となった。



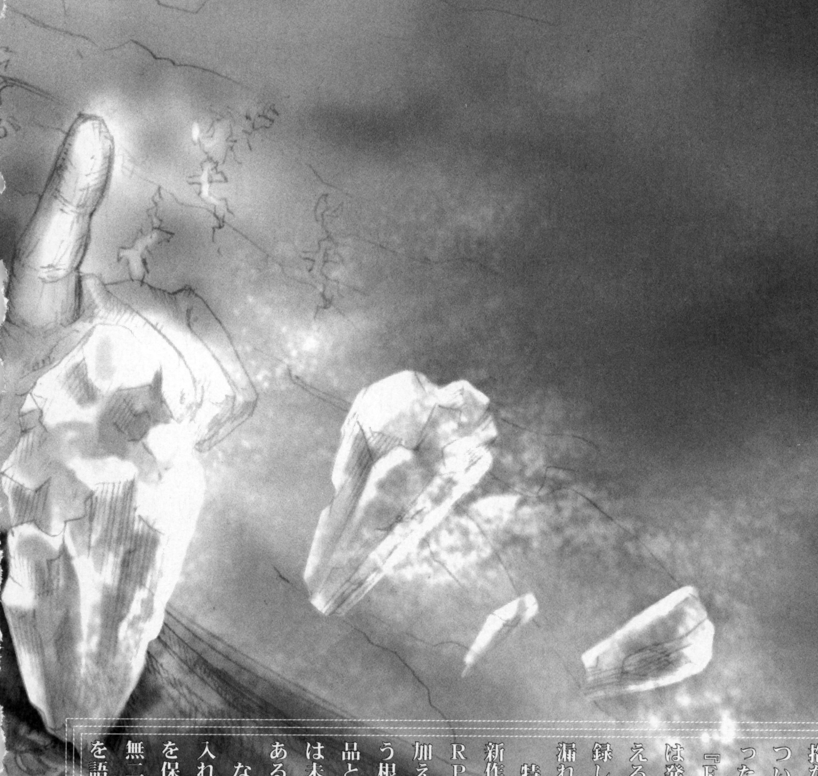
②「Xbox Conference 2001 Summer」で行われた質疑応答でも、発売日以外の情報はほとんど語られなかった。

9月

2日 ロンドンにて「Electronic Consumer Trade Show」が開催された。大手メーカーはほとんど参加せず、参加メーカー数は昨年を大幅に下回った。

12日 PSoneが9980円に値下げ。10月には専用の液晶モニタも登場する。

批評対決!!



『FF』は、常に生まれ変わることが求められるシリーズだ。

この一見矛盾した特性が、ユーザーに「次もきっと」という信頼感と「次こそは」という期待とを抱かせ続け、2001年7月19日、ついに10作目が発売されるに至った。

『FINAL FANTASY X』は発売本数が累計200万本を超えるPS2史上最大のヒットを記録し、同時にこのシリーズの例に漏れず大きな反響を呼んだ。

特にこの『X』は、『FF』の新作が発売される度に交わされる、RPGとはなんぞやという議論に加えて、ゲームとはなんぞやという根本的な議論をも巻き起こす作品となった。そして、その議論には未だ決着がついていない状況である。

ならば、いまこの空間、広告を入れないことでメーカーとの距離を保つ「ゲーム批評」という唯一無二の場所で、徹底的に『FFX』を語ろうじゃないか!


FFX
「クリスタル音階」
秘密の洞穴で　おじいちゃんがクリス
タルを弾いてくれました
硬く透明な旋律　回転する鍵盤
私は何かを思い出しそうになりました
イラスト：中川悠京

FINAL FANTASYに魅せられて

ストーリーもシステムもほとんど続編に引き継がれることのない特殊なシリーズ『FF』。人は何故にそんなシリーズに惚れこんでしまうのか。

『FF』シリーズとは

『ファイナルファンタジー』（以下、『FF』）の第1作が発売されたのは1987年12月、当時としては美しいグラフィックとメリハリの効いたBGM、職業選択や魔法を購入する目新しさ、プロローグイベント消化後にタイトル画面が表れるなどの洒落た演出が話題を呼び、50万本を超えるミドルヒットとなった。その後も定期的に続編を発表し続け、多くの迷作RPGが現れては消えてゆく中で人気シリーズとしての地位を確立、PS、PS2ではハード市場を支える大きな戦力となっている。では何故ここまで同シリーズが評価を得ているのだろうか。

定まらない究極への道

『FF』シリーズの魅力を考えるうえで、同シリーズの共通点を考えてみると、

①その時代最高クラスのグラフィック
②魔法名、基本アイテム名
③パーティ全滅後は強制リセット
④チョコボ、飛空艇、シドが登場
⑤パッケージが白っぽい

くらいで、戦闘システム、レベルアップ方法、魔法の効果・取得方法、武器の効用といったRPGの基本となる仕組みはもとより、舞台設定、時代設定、主人公の性格といったシリーズ固有の世界観に関わる部分まで見事に一貫性がない。制作スタッフも音楽の植松氏以外は流動的だ。

しかし、そこにこそ『FF』シリーズの魅力が隠されているのではないのだろうか。ファミコン時代は制作者の思い入れはどうであれ、市場的にはRPGブームに乗って登場した1作品に過ぎなかった。従ってゲーム誌やユーザーに注目してもらう為には、どうしても目新しい要素を入れていく必要があった。ありがちなシステムに往々しい名前をつけて騙そうとするメーカーも多いなか、スクウェアは本気で画期的なシークエンスを次々と導入する。味方同士殴りあうことで成長する熟練度システム、NPCの台詞から重要単語を覚え、別のキャラに問いただすことで情報を広げられるワードメモリーシステム、レッドスライム6匹に先制攻撃（全体ファイア×6）をくらうとカップラーメンができる時間以上に待たされる魔法効果のなめらかなアニメーションなど、以降のシリーズに引き継がれなかった一代限りの要素が満載だった『Ⅱ』は最もとんがっていた『FF』といえよう。その後の『Ⅲ』ではうって変わってジョブシステムとアビリティという完成度の高い成長システムが導入され、ファミコン末期の名作として高い評価を得る。手堅い商売人ならこのあたりでシリーズの型を固定し、以降はシナリオ以外はマイナーバージョンアップに留めるところだが、何故か『FF』はそうせず、『Ⅳ』ではジョブチェンジシステムを採用していない（『Ⅴ』でリメイクされる）。特に戦闘とキャラの成長に関しては常に手が加えられており、武器・防具の意味づけはほぼ毎回手が加えられている。『Ⅳ』から導入された以降の『FF』戦闘の代名詞アクティブタイムバト

FFについてひとこと　毎度の寺院の変なパズルがかなり難しくて泣きそうでした。（福岡　ずみとし）

ルも『X』ではあっさり消えた。『Ⅷ』では魔法を敵から吸って自分に装備するジャンクションシステムの裏で、クイズに答えることで定期収入を得るという斬新な試みがひっそりと組み込まれたが、どちらも今作限りとなった。さらに『X』では2D型RPGの常識だったフィールドマップをカットするという大改革も行われている。

これらは常に成功しているとは限らないが、プレイヤーに対しては新鮮な印象を与え、作り手側にとっては行き詰まりを防止するというメリットがあったはずだ。もし『Ⅲ』のシステムをずっと引き継いでいたら、第1作の完成度が高すぎたためシナリオとモンスターを入れ替えただけの続編しか作ることができず、動脈硬化を起こした『ウィザードリィ』シリーズのようになっていたかもしれない（『Ⅳ』は除く）。『X』のスフィア盤は画期的で、『X』の面白さに貢献しているが、面倒であることも否めない。おそらく『XI』『XII』では当然のようになくなっているだろう。だからといってスフィア盤が失敗だったわけではない。そのフットワークの軽さこそが『FF』の長所なのだ。

物語体験ゲームとしての『FF』

『FF』シリーズ生みの親、坂口博信氏はかつて、『FFI』のシナリオを手がけたアニメ脚本家寺田憲史氏に「ゲームで泣かせたい」と語ったという。しかし初期の作品では、仲間になったばかりのキャラクターが唐突に落ちてきた岩に突撃死、重要キャラがちっとも役に立たない究極魔法の封印を解くために疲労死、改心した敵キャラがボスに対して自爆死……etc.の子供心に世間の厳しさを刻み込むイベントばかりで、純粋に泣けるような代物は少なかった。むしろ数10階に及ぶ塔やダンジョンをノーセーブでクリアする達成感の方が感動できた。プレイヤーに用意されたドラマを体験させるという方向性を強く打ち出したのはSFCに移った『Ⅳ』からで、プレイヤーキャラが勝手に動きしゃべる小芝居や、戦闘中の敵との会話、全滅することで先に進むイベントなどが多く登場するようになった。特に主人公の主体性は感情移入の妨げになるという理由から、否定的なプレイヤーも多かった。

しかしキャラがオペラを歌うことで有名な『Ⅵ』では場面ごとにプレイヤーキャラが変わるようになり、1キャラクターではなく、パーティ全体の物語を体験させるという姿勢が鮮明になった。PS移籍後は野島一成氏による自分探しを一つの柱とした物語となり、ムービーの多用も含めてプレイヤーの好き嫌いが激しく分かれる作品となったが、2次創作等の新たなファン層を獲得することになる。

標準基準としてのFF

『FF』シリーズは操作性に関してのユーザー志向が徹底している。買い物や装備、アイテム整理に関しては初期の頃から効率よく行うことができ、調べる／話すが1ボタンで行えること、アイテムや魔法効果のヘルプ機能、実行したコマンドの記憶、回復アイテムや魔法を連続で行う時の手軽さなど、遊び易さ、分かり易さの追求には余念がない。初プレイヤーへのフォローである初心者の館は新作では消えてしまったが、新システムを楽しんでもらうためのチュートリアルは最新作でもしっかり残っている。『Ⅲ』から使えるようになったダッシュは革新的な進歩だったが、『Ⅷ』からはデフォルトでダッシュ、ボタン同時押しで歩きに変更されている。ほとんどのプレイヤーが常にダッシュしているのだから当然こちらの方が良い。そういった細かいこだわりは他の作品にも影響を与え、RPG全体の遊び易さに貢献してきた。もちろんこれらがすべて『FF』オリジナルというわけではないが、他メーカーが無視できない『FF』なればこその底上げ効果がある。

変わり続けるということは従来のファンがついてこないリスクがある反面、新たな顧客を獲得できる可能性もある。看板タイトルながら常に野心作であり続ける……そんな『FF』だからこそ究極への期待を抱きつづけたい。

如月七葉（きさらず・ななは） 米同時テロの影響でビル解体ゲームが発売中止に。FFⅦも時期が時期ならやばかったのでは。創作表現の幅を狭めるような行為は止めて頂きたいです。

FFについてひとこと 『Ⅳ』『Ⅴ』『Ⅵ』の思い出といえば、エリクサーを大事に取っといて結局最後まで使わないこと。（北海道　樋口淳一）

FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

激突！『FFX』ソフトレビュー

旧来のRPGのイメージを吹き飛ばす圧倒的スケール

PS2という絶大な表現力を手に入れた『FF』は映画そのものを飲みこみ、超越してしまった。

加藤健介（プレイ時間：60時間）

スクウェアが提唱する次世代RPGのお手本

60時間である。

パチリとPS2の電源を付けて涙で滲むエンディングを見るまで大体60時間、僕はこの日本のゲーム史上に残るべき大作RPGにどっぷりと没頭した。

そりゃあ天下のスクウェア様が巨費を投じて作り上げた歴史的RPGだ。ただの一民間人である僕はそのスケールの大きさにただ恐れおののき、ゲームをする前に「ははぁーっ」とパッケージ画像のユウナ様に深く頭をたれてからゲームを開始するほかはない。

ゲームを始めてからというもの、画面の綺麗さや映画のようなカット割りに興奮しながら「次世代RPGのお手本」のようなこのゲームにのめり込んだ。

僕が初めて『ファイナルファンタジー（以下、FF）』と出会ったのは中学校に進学したてのころだっただろうか。当時知名度的にはまったく知られていなかったスクウェアという会社がポツン、と落とした金の卵。それが『FF』だった。

和製RPGの歴史で言えば、それまでパソコンで主に遊ばれていた『ウイザードリィ』、『ウルティマ』という二大RPGの良いところをとって初心者用に遊びやすくしたものがあの『ドラゴンクエスト（以下、DQ）』。そしてその『DQ』のテイストを取り入れつつ様々な新しいことに挑戦したRPGが『FF』の初代となるわけである。

最初は『DQ』のマガイモノか、と思われていた『FF』だったが、新作を発表するたびに基本としてのゲームシステムは『DQ』から離れ、まったく違うRPGシリーズとして認識されるに至る。それに伴い、「『FF』は演出・シナリオ重視のRPGである」という認識も徐々に高まっていった。

そしてPSで発売された『FFⅦ』、『FFⅧ』、『FFⅨ』において、完全に『DQ』とは異質のシステム・シナリオ・世界観を持つことになった。

PSで発売されたシリーズ作はどれも「映画的」と表現され、シナリオ重視のユーザーには受け入れられつつも自由度の低さがネックとなり、RPGとして評価するならどうしても厳しい評価にならざるを得なかった。シナリオは一本道で自由度がなく、設定の作り込まれた主人公への感情移入もしづらい。「RPGはゲームシステムが命だ」と考える向きには圧倒的に不適切なゲームだったといえるだろう。



映画評論家がゲームを語る日も遠くはない

さて、そこで『FFX』の登場

である。

『FFX』もまた、シナリオ重視のRPGである。そう言われる方は多いと思う。事実、映画のようなシナリオが命であるし、ゲームは完全に一本道。今までのRPGでは必須だったダンジョンもろくになければ宝箱を探索する楽しみもほとんどない。一旦イベントに突入すれば5分位コントローラーが必要のないこともよくあるし、シナリオがなくてあんなお仕着せのゲームだったら僕もプレイする気にはならなかったと思う。

だから「一本道すぎる」とか「RPGじゃないよコレ」とか



RPGであることと映画的であることとの両側面から追求し、完成した究極に映画的なRPG

「何で水中にずっと居れるんだ！」なんて言われてしまう。

だが待って欲しい。僕が『FF』を遊んで思ったのはまったく逆のことなのである。

つまり、「シナリオ重視のRPG」という枠に当てはめてしまうのがもはや筋違いだと思うのだ。「ゲームが映画に近づいた」のではなく「映画がゲームに近づいた」のである。

ゲームは終盤で飛空挺を入手するまでほぼ一本道で進む。そこに自由と呼べるものはほとんど存在しない。これは一本道のゲームだと評するより、むしろ「映画の本筋にゲームが乗っかっている」という感じである。そう考えるとどうだろう。道中の派手な戦闘も、スフィア盤での成長も、ある意味ドラマティックなシナリオを楽しむためのミニゲームなのである。「何をバカな」「じゃあRPGに分類するなよ」そう言った声も聞こえてきそうだ。うむ。気持ちもよくわかる。だが従来のシステムだとか枠組みにこだわっては新しい物は生まれてこない。これも、また真実だと思う。『FF』は一度「映画的である」と言うことを最大限にまで煮詰めて映画を越えてしまった作品なのだ。

昔ゲーム業界に「バーチャルリアリティー」という神話が徘徊していた頃があった。仮想現実というわりには現実を感じられない作品ばかりでその波もいつしか消え去っていたが、PS2の表現力を得てゲームはようやく「インタラクティブ」という言葉をモノにできたように思う。映画の舞台を自由気ままに歩き回れる。これ以上のバーチャルリアリティーがあるだろうか？

ゲーム史上に「究極に映画的なRPG」が一つくらいあってもいいではないか。何？　肝心のシナリオがつまらない……？　そりゃ、好みだから仕方がない。

さて、ここまで『FFX』を擁護してきたが、映画的であるが故の不満も実は少なくない。

プレイしていて感じるのはシリーズの名残というか、古いRPGのシステムを払拭しきれていない部分である。つまり、「アイテムをゲットするのは宝箱である」とか「パーティーが一切着替えをしない」とか「雪が降っていても半裸で過ごせる」とか「パーティーが必死で戦闘を繰り返しながら進んでいるのに通行人たちは平気な顔をして一人で歩いている」などなど。

皮肉なことに、映画的であればあるほどRPGっぽさが仇になるようだ。

だが『FF』の進化のスピードを見ていると、RPGが映画を越えて、そのうち映画評論家がRPGを批評する日もそう遠くはないのでは、そんな気がしてくるのである。

PROFILE

加藤健介
（かとう・けんすけ）

名古屋生まれ名古屋育ちの27歳会社員。ゲーム好きが高じてRAJ（http://allabout.co.jp/）でプレイステーションのガイドをつとめるかたわら趣味のサイトで小説、エッセイを公開している。



激突！『ＦＦＸ』ソフトレビュー

曖昧なままで描かれた「生」、そして「死」

ゲームに限らずあらゆる作品にも影響を与える。そんな「物語」が手に入る日はいつになるのだろうか。

前川一志（プレイ時間：57時間）

常にプラスアルファが求められる『ＦＦ』

「ゲームは何よりもまずシステムだ」と言う人は、ゲーム歴がそこそこ長い人ではないだろうか。

かつてはシステムだけが他ソフトとの違いを出すための唯一の手段だったからだ。それは決して一笑に付される過去などではなく、ゲーム業界が成長するために必要不可欠なステップの一つだった。

『ファイナルファンタジー』（以下、『ＦＦ』）が誕生したのは、まさにユーザーがゲームにシステム以外のもの、「＋α」を求めていた時期であった。

『ＦＦ』はまず「＋α」の要素として、「おとぎ話」を丁寧に練りあげた「物語」をゲームに導入することに成功した。その偉業はゲーム業界内に大きな衝撃を走らせたものの、外へ目を向けると、他の創作への影響はほとんど見られなかったのを鮮明に覚えている。

あれから十数年。『ＦＦ』は＋αを追加し、また不要なものを潔く削ぎ落とすことをくり返しながら回を重ね続け、気がつけばもう10作目である。

この10作目『Ｘ』に、私は『Ｉ』とは逆の意味で大きな衝撃を受けた。〝もう〟10作目にもなるのに、未だゲーム以外の作品に影響を与えるような「物語」が誕生していないことを痛感したからである。

たとえば絵画に詰まった「物語」から感銘を受けた音楽があり、詩に描かれた「物語」に影響された映画がある。芸術作品はその分野を超えたところにまで影響を及ぼす。ゲームが芸術であるべきだと言うつもりはないが、少なくとも「批評」の対象として見る以上、ある程度の影響力、底力を有していてほしい。

そういう観点で『Ｘ』の「物語」を見ると、残念ながら一片の魅力も感じられなかった。

その主たる原因として、『Ｘ』が「生と死」を曖昧なまま表現してしまったことが挙げられる。

「生と死」は、「物語」における大きなテーマである。人間にとって避けて通れぬ道だからだ。

たとえば、ＡＣＧで手に汗を握るのもＧＡＭＥ　ＯＶＥＲという文字が目に染みるのも、ゲームにも巧みに「生と死」が織り交ぜられていることの証拠であろう。

『Ｘ』はこの「生と死」の扱い方があまりにも稚拙すぎたのではないだろうか。

死を恐れる理由がない世界で展開される物語

『Ｘ』の主人公ティーダは、死んだと思い込んでいた父親を追って、また「生と死」を司る召喚士ユウナを守るために旅を続ける。

ユウナは死の象徴であるシンを倒すために自らの生を賭した闘い

に挑む覚悟がある。

他にこの旅に同行するワッカとルールーは、ワッカの弟の死の影をいつまでも引きずり、キマリとリュックはその生い立ちにコンプレックスを抱いている。つまり『X』は明らかに「生と死」を前面に打ち出した作品なのだ。

にもかかわらず、作品内での「生と死」の表現が非常にいい加減であった。主な舞台となる世界スピラでの「死」の概念があやふやなのである。

スピラで死んだ者の魂はスピラを漂う。そしてその魂は召喚士の異界送りと呼ばれる儀式によって



せっかくのフェイシャルアニメーションもただ単に「情報」を伝える手段の１つに過ぎなかった。

異界へと送られる。つまりこれは「あの世」とか「天国」が、確実に存在するものとして描かれた世界である。ところが、この異界から舞い戻ってくる者がいたり、異界へ行くことを拒み此岸に留まりつづける者さえいる。さらにある場所に行きさえすれば、この異界を垣間見ることも可能だ。

だとすれば、主人公たちが「死」を恐れる理由などどこにもないはずである。死者を悼む気持ちなど必要ないはずなのである。

加えて『X』自体、ティーダの回想形式で物語が進行する。回想であるならば、「思い出している場所」までは確実に進めるはずだ。

こうしてプレイヤーは徐々に緊張感を失っていくのだ。

この世界観・設定自体が「物語」に厚みを持たせるための要素を根本から奪い去っているように思えて仕方がないのだ。

確かに最後までプレイすると、この「死の曖昧さ」にある程度の意味があることが判明する。だからと言って、本来ゲームに満ちているはずの緊張感を捨ててしまうほどの価値はあったのだろうか。ただ単に、カタルシスを水っぽいものにしただけではなかったか。

また、ティーダが旅を続ける動機の一つである「幼児期における父親との確執」にも疑念を抱いてしまう。これについては20年近く昔からアニメなどでくり返し描かれており、もはや定石の段階を通り越して禁じ手と化した感さえある。ここからプレイヤーが手に入れることができるのは、先の展開がある程度読めるという安心感に裏打ちされた感動だけであり、それ以上でもそれ以下でもない。

つまり『X』は、「物語」が紡がれていく過程の初期段階どころかその基礎となる部分で既に方向性が見失っているのだ。

「泣ける」物語と「泣いた」物語

もしも『X』で「心の底から泣いた」という人がいるのなら、申しわけないが、その人はゲーム以外の分野で展開されている本物の「物語」に触れた経験がないのではないかと疑わざるを得ない。そうでなければ「泣いた」のではなく「泣けた」の間違いであろう。

制作者たちがこの作品に「『FF』のシリーズ10作目」というだけの価値しか望んでいないのならば文句はない。

しかし、もしあらゆるプレイヤーの感性を刺激したいという考えがあったのだとすれば、残念ながらその目的が達成されたとは言い難い。

PROFILE

前川一志
（まえかわ・かずし）

1970年生まれ。CDショップ勤務＆ゲームライター。ゲームを真剣に語れる空間を求めて彷徨っているうちに、いつのまにやらこの場所へ。今後もこの雑誌で発言させていただく機会があるかも知れません。よろしくお願いします。

FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

激突！『FFX』ソフトレビュー

物語を語るために生まれた新たなる戦闘の概念に注目

RPGの評価を大きく分けることになる戦闘システム。『X』はこれまでと異なる視点で、これを進化させている。

水野隆志（プレイ時間：95時間）



ストーリーが主、戦闘システムが従の作り

これまで『ファイナルファンタジー（以下、FF）』シリーズに触れてきた人なら、『X』をプレイすると、すぐにどこか違和感があるのに気づくだろう。

べつに何かが大きく変わったわけではない。破壊とそこからの再生、絶望の中の希望、父子の葛藤などをテーマにした物語構成はいかにも『FF』的だし、各地を旅し、最後に移動手段を手に入れて世界中を飛び回れるようになる作りも、やはり『FF』的だ。

だが、それでも何かが違う。それは一種の軽さといえばいいだろうか。『X』はこれまでのどの作品よりも、物語の運びが速い。ダンジョンもあまり広くないので、どんどん冒険が進んでいく。おまけにランダムエンカウンター率も全般的に低いので、戦闘回数も少ない。ボス戦からボス戦へとサクサク物語が進み、要所要所で挿入される美しいムービーに圧倒され、そして物語はいつしか新しい舞台へと移り……という流れが繰り返されていくのだ。

つまり、『X』は、ストーリーを語ることを第一の目的としているのだ。というと、『FF』はいつもそうだったじゃないか、という声もあるだろうが、決してそんなことはない。『FF』がここまで成長を遂げられた最大の理由は、シリーズの初期からしっかりとしたシステムを持っていたことにある。中でも、戦闘と、それに関わるキャラクターの成長システムが面白かったことが大きい。黒、白、青などの色の概念で示された魔法体系、召喚、各種の剣技、そして重要な意味を持つさまざまなアビリティ……。『FF』の戦闘を彩るフレーズは数多い。そして、それらが巧みに融合して高い戦術性を生み出し、さらに手強い敵の設定と相まって、コアなRPGファンの心をがっちりと掴んできたのだ。『FF』というと、物語性ばかりが云々されるが、まずゲームとしてやり込み甲斐があり、キャラクターを鍛えて強くしていく過程自体がたまらなく面白かったことを忘れてはならない。これまでの『FF』は、戦闘システムと物語性という2つの大輪を回転させてプレイヤーを魅了してきたシ



コマンド数が減り、シンプルになった戦闘。そこには新しい戦闘バランスの概念を見ることができる。



任意にアビリティを修得できる「スフィア盤」。アイディア的には面白かったが、効果的にはいまひとつ。

リーズだったのだ。

だが、『X』では、この戦闘と物語性のバランスがまったく異なっている。明らかに後者がメインにあり、前者は従属的な扱いになっているのだ。

RPGにおいて、戦闘はプレイヤーが乗り越えねばならない最大の要因となる。この部分が小さくなれば、それだけ物語展開の速度は増すが、ともすれば困難をはね除けたという達成感が薄くなり、ゲームとしてつまらなくなる可能性も高い。『X』は、非常に危険な選択をしているのである。

ところが、実際には、それはただの杞憂でしかない。『X』はたしかに軽さを感じさせる作りにはなっているが、それでも充分に面白いのである。

物語性を支えるために構築された戦闘システム

この一見不思議な現象こそが、『X』の最大の特徴といえるだろう。そして、それをもたらしているのが、今までと別視点で発展を遂げた戦闘システムなのである。

物語を速やかに語っていくためには、それを阻害する要因を極力排除し、プレイ時間のなるべく多くをイベントに充てる必要がある。だが、通常、RPGではプレイ時間の9割以上が戦闘になるだろう。この比率を変えることは、かなりの困難をともなうのだ。『X』が目指し、そして克服したのは、この至難の目標なのである。

前述したように『X』では、エンカウント率が全般的に低く、かなり短い間隔でボス戦が連発する作りになっている。これは明らかに戦闘を減らして速くストーリーを進めようという意志の現れだ。

ただし、エンカウント率が低いということは、次のボス戦までに経験値や装備・アイテムを購入するための金があまり入手できないということを意味する。そこで、いかにプレイヤーの経済的な負担を減らし、戦術で敵に勝てるように工夫するかが問題となってくる。

『X』の戦闘システムは、このラインにぴったり沿って作られている。武器などはイベントで手に入るようにし、回復系アイテムも街の人々に話しかければ、そこそこの量を手に入れられる。さらに、これまでは専用の魔法を使わないと分からなかった敵のデータが戦闘中に表示されたり、召喚獣をプレイヤーが自分で操作できたり、戦闘中にメンバーの交代ができて、しかも交代すると同時に行動もできるなど、プレイヤーサイドを有利にするシステムが数多く設定されている。このため、経験値稼ぎをしなくても、充分ボスと戦えるようにようになっているのだ。そして、こうした視点に立って行われた、優れたバランス調整の上に成り立っているからこそ、ゲームの中で従としての立場を与えられていても、戦闘が面白く感じられるのである。

『FF』シリーズでは、回を重ねるに従い、次第に物語性が強くなってきた。だが、これまでは物語と戦闘システムとが、それぞれ独立している傾向が強かった。しかし、『X』では、この両者がゲーム全体の中で自分のポジションをしっかりと定め、戦闘が物語を補完する形でこれまでにないまとまったゲームを作り上げているのだ。ここにおいて『FF』は「RPGの中で物語を語る」という困難な命題を初めて成し遂げたといえるだろう。

PROFILE

水野隆志
（みずの・たかし）

'68年生まれ。余談だが、今回は、女性キャラクターのお色気サービスがいつもより過剰気味。ユウナとルールーはともに肩出しだし、リュックに至っては、登場シーンの服装がまるでSMの拘束着。あれにはちょっと驚いた。

FFについてひとこと
『ファイナル～』というのに何作も出るのがおかしい。（岡山　鷹取敏弘）



激突！『FFX』ソフトレビュー

シリーズすべてを異界へ送る空前絶後の豪奢な葬祭

ゲームで「死ぬ」ことに厚みを持たせたシリーズ10作目。それはプレイの過程が葬式の執行を意味する作品だった。

多根清史（プレイ時間：70時間）

史上最高のデジタル葬式

FFシリーズの本質はどこにあったかといえば、それは「史上最高のデジタル葬式」だろう。ファンタジーRPGのほとんどは、システムの中心に戦闘を持ってきている。よって、殺りくした命の数で、先の道のりを買っていくというのが、流れとなる。その理念型を、当時のハードの性能の低さも手伝って、そっけないほど純粋に実践したのが、3DRPGの古典『ウィザードリィ』であり、プレイのたびにダンジョンが生成されるRPGの元祖『ローグ』だった。そうした死は、うず高く積み上がっても、アルバイト代を稼ぐのと同じで、一向に悲しみは伴わない。しかし、デジタルのビットの記録であれ、何かが死んだ、との事実は残る。それをあっけらかんと掃いて捨て、「死の軽さ」をエンターテイメントに転化したのが『Doom』や『Quake』などの、今や海外ゲームの一大ジャンルとなったFPS（一人称視点シューティング）たちだ。

そして逆に、海外では軽くあしらわれた「死」を丹念に加工して、創作料理としてテーブルに並べることも、また違ったエンターテイメントの形だろう。「キャラクターがよく死ぬ」と定評のあるFFは、本当に人を〝多く〟殺しているのだろうか。数や規模なら、一度は離れ小島だけを残して世界をまるごと滅ぼしたドラクエⅦのほうが、よほど大きいはずなのだ。

つまりFFシリーズでは、本来は涙が注がれなかった「デジタルの死」に重みを与えるため、死すべきキャラは選び抜かれている。そして、きらめく個性が与えられ、いきいきと活躍する。けれど、物語の終わりから逆算するなら、彼らの織りなすドラマは全て「故人の回想アルバム」に他ならない。

プレイヤーは、ROMの中ではすでに一生を決められている「死人」と出会う。見知らぬ仲だった彼らが、別れを哀しむまでの存在となる儀式。それこそ「デジタル葬式」であり、ぜいたくなプログラム技術も、その時代における最高クラスのCGムービーも、葬列をにぎやかにする花束なのだ。

こうして「死のパッケージ商品化」を強烈に志向していたFFは、最後の2D作品「Ⅵ」で、一つの頂点を迎える。だが、そのバランスは3Dに移行した「Ⅶ」と、こと「Ⅷ」では大きく揺らいだ。前者は物語が着地に失敗し、後者はCGに凝りすぎて、戦闘シーンのテンポを大きく損なっていたが、ともに3Dゲーム制作のノウハウ不足、との印象が強い。その後の「Ⅸ」は、「原点回帰」と高い評価を受けたものの、むしろ、やっと3Dが2Dと同じ感覚で遊べるレ

FFについてひとこと　仏の顔も三度まで。今度FF特集やったりしたら…。（滋賀　PONTA）

ベルに到達したという、新たな原点の〝創出〟と呼ぶほうがふさわしかった。そして本作「X」は、おそらく一人プレイ用FF最後の一作として、空前絶後の「デジタル葬式」をやり遂げたのだ。

「ファイナル」の後に「ファンタジー」は生き続けるか

本作がとてつもなく正しいのは、その舞台となる世界「スピラ」を、死生観をも含めた条理ごと、全くゼロからの創造に取り組んでいる点だ。たとえば「VII」なら、未来の管理社会＋サイバーパンク＝映画『未来世紀ブラジル』と『ブレードランナー』の影響が見えるし、『IX』ならアニメ『天空の城ラピュタ』ほか、宮崎駿作品のパッチワークの色が濃かった。

ゲームが3D化すると、たとえファンタジーであっても、そこには否応なく現実感が生まれる。裏返すと、2Dゲームではなかった（ないし、気付かれにくかった）「ありえないもの」がぶしつけに出現し、違和感を発散するようになる。それを防ぐには、ものごとがよって立つ秩序、つまり世界観を築く必要が生まれる。だが、「VII」〜「IX」は多くの発想を他の作品に頼っていたから、終盤にたどり着く頃には「元ネタ」が底を尽き、息切れ感が目立つ結果に終わっていた。


ユウナの壮麗な儀式が「異界」へ送ったのはシンの犠牲となった人々の魂だけではない。

そういう経緯があってこその「X」のスピラ世界、なのだ。真摯な制作姿勢を鮮やかに示しているのが、その住民たちが交わす「エボン式」のあいさつだ。最初に出くわしたときは、いかにも唐突で、せいぜい手の込んだお遊びぐらいの感触しか受けない。しかし、日本人のお辞儀、ロシア人の抱き合ってキスなど、あいさつにはその社会での人の生きかた、人と人との関係のありかたが凝縮されている。つまり、スピラの人々の生活には、生死を司るエボン寺院の教えが染み込んでいて、祈りが日常の一部となっていることを、さり気なく伝えているわけだ。

そしてこのギミックこそ、本作のメインテーマである「異界送り」をすんなり受け入れさせる、つゆ払いの役目を果たしている。スピラでは、想いを残した死者は現世に留まり続け、ついには魔物と化してしまう。心を痛めながら、彼らの魂をあの世＝異界に送り続けるエボンの巫女、ユウナ。そして彼女が止めるべき巨大な怪物、大量の死をまき散らす「シン」は悪意の欠けた、台風などの自然現象に近い存在だ。倒す側と倒される側、どちらにも善悪はなく、ただ粛々と、生きとし生ける者の代表である主人公のティーダたち一行と、死を象徴するシンとが接近していく。たった一人の例外をのぞいては、旅を妨害する勢力は〝諦め〟を説くだけで、主義主張は違うが、野望を持った悪人ではない。

さらに、シンを消し去った後に待っているのが、ある人物の死だと、最初から了解されている。

これら全ての符号が指し示すのは、スピラ世界がとてもち密に作られた「棺桶」であり、プレイの過程全てが、「葬式」の執行である、ということだ。圧倒的なCGムービーがしめやかな情緒を持つにいたった本作は、FFシリーズ全体を〝異界送り〟できる、まさに「ファイナル・ファンタジー」の名に恥じない。ただ、同時に「死の商品性」を消費し尽くした感はある。今後のスクウェアは、果たして「死」を超えるテーマが持てるのか、気にかかるところだ。

PROFILE

多根清史
（たね・きよし）

ゲームライター。『VII』では不完全燃焼に終わったクチなのですが、今回は文句なし！　ただ、これ以降のPS2用ソフトは、すべてこの超大作を基準にして見られるワケで、他のメーカーには辛いでしょうね。

FFについてひとこと
『FFV』のタイトル画面ではロゴが水面に反射していますが、これがVがXに見えて、ああ『X』だなあと。（愛知　夏目俊英）

激突！『ＦＦＸ』ソフトレビュー

失敗を恐れず突き進むやんちゃスピリットに乾杯

良くも悪くも制作側が絶対的な自信をもって送り出すのが『ＦＦ』シリーズなんだね。



米光一成（プレイ時間：75時間）

これでもかってくらいにリキ入ってるよね

今、『ファイナルファンタジーX（以下、ＦＦX）』のエンディングを見た。

ＣＧで、ここまで細密でリアルな人間の姿を描いたゲームはいまだかつてない（断言）。

「でも、なんか着ぐるみ着用してるみたいに見えるけどな」

たしかに、そう見えるシーンもあるけど。でも、いままでのＣＧでは、着ぐるみ人間にすら見えてなかったわけで。

「凄いんだけど、なんだか違和感があるんだよなぁ」

ＣＧで人間を出すときには、その不自然さをあらわにしないために、たとえば舞台を暗くしたり、引いた画面を多用してアップのカットは短めにしたりと、いろいろ映像的な工夫をしてるわけだよ。普通は。でも、最近の『ＦＦ』シリーズは、愚直といってもいいぐらいに、そういった工夫よりも、ＣＧのクオリティアップだけにパワーを注いでいるようにみえる。

今回のムービーで驚いたのは、顔のアップのシーンの長さ。さまざまに変わる表情をじっくり見せようとしている。これだけ微妙な表情を見せようとチャレンジした作品はまだあまりないよ。

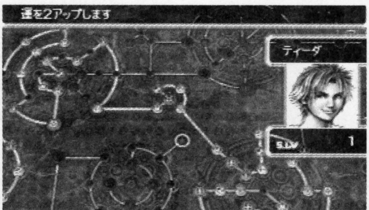
「でも、ＣＭとかで出てたピュアなキスってシーンがあったよね。あの前にみせた主人公の顔って、気持ち悪かったぜ。じっくり見せすぎでさ。腹黒いヤツがなんだかいろいろ妄想しながらヒロインに近づいてるように見えたよ」

いや、それは君が腹黒い妄想野郎だから、そう見えたんじゃないか。ま、たしかに、果敢な試みがすべて良い結果になってるとは言わないよ。でも、ぼくは、『ＦＦ』の果敢でやんちゃなチャレンジ精神は、凄い！　と思うんだ。

「でも、リアルにするために莫大なお金をかけるんだったら、実写にしちゃえばいいんじゃない？」

うーん、そういう人もよくいるけどさ。あの映像を実写でやろうとしたら、もっと莫大な金がかかると思うよ。人間を実写でやるとして、異世界の背景はどうするの？　ってことを考えると、セットとか無理でしょ、ＣＧとの合成も違和感あるだろうし。

「でもリアルなＣＧ制作にこだわ



美しいのはムービーだけでなく成長システム画面のスフィア盤も美しい。成長システムもおもしろい。

らなくても」

だけど、すべてをCGでやることによって表現できる世界ってものがあると思うし。空の雲だって、キャラの体型だって、髪の長さだって、すべてがコントロールできるというメリットは大きいんじゃないかな。

「すべてがコントロールできない実写というメリットもあると思うけどね。この役者、どの作品に出ても、いい味だしてるよなぁって感じの」

まぁ、どちらのメリットをとるか、という問題でしかないよ。ただCGのほうがまだ発展途上なので、すべてをコントロールするというメリットをじゅうぶん活かせてないだけで。たとえば、このシーンで髪が風でなびくから、ここだけちょっと髪質をふんわりにして、ちょっと量を増やそう、なんてことは実写ではなかなかむずかしいと思うけどね。

「ま、そりゃむずかしいだろうな」

映像だけでなく、効果音も自然すぎて気づかないほどのクオリティの高さだと思う。効果音ってやっぱりループしてる部分が気になるんだけど、それがない。空間を表現する音が、立ち位置や、状況できちんと変わってるし。

今回から入ったキャラの声もよかった。

「おまえは、松本まりかちゃんの声が聞けたから喜んでるだけだろ」

まぁ、そうなんだけど。

プロフェッシャルが丁寧に作ってはいるんだけどね

美しい3D空間をキャラクターが移動すると、カメラ視点が自動的に変化するのにも驚嘆したよ。これだけの映像クオリティで、自然に、細かいギミックが動いて、3D酔いもしなくて、ってのは、やっぱり凄い。幻光虫の飛んでる空間とか、綺麗だったじゃないか。

「たしかにそうだけど。うーん、でも、そういった綺麗さって、こう連発されると麻痺しちゃうんだよな。綺麗でしょー凄いテクニックでしょー盛り上がってるでしょーって言い続けられてると、もういいッス!って感じになって」

うーん。

「実は、そう思ってるだろ? エンターテインメント作品って、グイグイと引っ張っていく物語と、それを的確に見せる演出があって、緩急のある展開でキャラに感情移入させて盛り上げて、ラスト近くにぐっと胸にくるシーンがあればいいと思うんだよ」

たしかに、映像や音のクオリティはあがっているのに、その見せ方や物語だけは昔の記号的なRPG作りの悪い点を残してると思うよ。でも、物語の骨となる部分は、ベーシックな作りだけど良いと思うんだ。

「けど、それを構築する細部が」

うん。シーン毎に盛り上げようとしているためか、その流れは綺麗に繋がってなくてぶつりぶつりと細切れになってる。物語の都合で動かされているキャラクタに、どんどん冷めていってるのに、キャラクタたちだけで盛り上がって、感動的なセリフやらシーンやらを演じ続けているって気になったのは確か、だ。

「だろ? キャラたちが、自分の目的のために考えて行動していないし、物語が矛盾だらけだし」

個人的には、『FF』って、分業されすぎた作品だと思うんだ。分業されたから、これだけの凄い物量とクオリティが実現できたけど、その分業制作のせいで、物語がスムーズに流れないブツ切れなものになっちゃった、と。

だから、夢想としては、6時間程度で綺麗に完結してる『FF』が、遊んでみたい。そのかわり、その数時間は、至福の体験となりえるような。解いたって中古屋に売りにいきたくなったりしない一生の心の宝となるようなゲームが遊んでみたいよ。

PROFILE

米光一成
（よねみつ・かずなり）
フリーになったので、楽しい仕事あれば教えてください。www.Lv99.comにて「スタートボタンを押すんだTシャツ」を販売したり、こっくりさん研究したり、そろそろゲームも作ろうかな、の日々。

FFについてひとこと
『FF』もCMにアイドルを使うようになっちゃったか。（岩手　本城勝志）

『X』までの名詞によるFF伝

筒井康隆の作品に「十五歳までの名詞による自叙伝」という名作がある。誕生から思春期までの15年間をひたすら名詞の羅列によって表現するというものだ。この方法を習って『FF』版の自叙伝を作成してみた。

『ファイナルファンタジー』
(1987/12/18)

FC・4にんのひかりのせんし・くりすたる・戦士・モンク・シーフ・赤魔術師・黒魔術師・白魔術師・クラスチェンジ・ナイト・スーパーモンク・忍者・赤魔導士・黒魔導士・白魔導士・くすり・カヌー・船・飛空船・きゃつ・コーネリア王・橋・巨人の峠・ニトロのかやく・ルフェイン語・マリリス・たんきゅうのたび・カオスの神殿・とくれせんたぼーび・サスケのかたな・ガーランド・ヌンチャク・しゃくじょう・ねずみのしっぽ・バマジク・マインドフレイア・核攻撃・ロゼッタのいし

『ファイナルファンタジーII』
(1988/12/17)

FC・サージェント・おぼえる・たずねる・フリオニール・マリア・ガイ・レオンハルト・のばら・だいせんかん・熟練度・白魔法・黒魔法・ヨーゼフ・ミスリル・雪上船・チョコボ・シド・カシュオーン城・フィン・アルテマの本・たつまき・ダークナイト・エクスカリバー・皇帝・ねじりはちまき・マサムネ・パーティーアタック・ヨーゼフ・ジャイアントビーバー・よいちのゆみ・魔法の本・硫酸のビン・レッドソウル・ラミアクィーン・エクメトテロエス・ドッペルゲンガー・レブナント・ブラッドソード・パンデモニウム

『ファイナルファンタジーIII』
(1990/04/27)

FC・たまねぎけんし・みなしご戦士・てんぐのあくび・青魔導士・サラ姫・ウネ・ミニマム・召喚魔法・あしゅら・浮遊大陸・グルガン族・おかしら・キャパシティ・こびと・バックアタック・ノーチラス・さつじんやどかり・デブチョコボ・空手家・バリアチェンジ・エスケプ・じいさん四人組・ラッコの頭・モーグリ・暗黒剣・ときのはぐるま・グツコー・ダーククリスタル・ジョブチェンジ・しゅりけん・エウレカのかぎ・グラシャボラス・暗闇の雲・ゴールドル・すべてのぼう・古代人

『ファイナルファンタジーIV』
(1991/07/14)

SFC・セシル・カイン・ローザ・リディア・ギルバート・テラ・ヤン・エッジ・パロム・ポロム・アクティブタイムバトル・フェリス・軍事国家バロン・ひじょうぐち・ピンクの尻尾・ひそひそう・隠し召喚魔法・愛のフライパン・包丁・ダークマター・スクウェア開発室・イージータイプ・死の宣告・暗黒騎士・フースーヤ・黒チョコボ・おうぎのしょ・忍術・アスラ・ぶた・バロン・レベル10・白竜・ダークバハムート・ルナザウルス・月・デモンズウォール・アダマンアーマー・た5・えっちな本

FFについてひとこと　「またこのタイプの女か……」と思った。それだけ。(東京　西双版納)

『ファイナルファンタジーVI』
(1994/04/2)

SFC・ユミール・オルトロス・ロック・モグ・エドガー・マッシュ・カイエン・シャドウ・ティナ・ガウ・セリス・セッツァー・リルム・ストラゴス・ウーマロ・ゴゴ・ケフカ・コジャ・魔導アーマー・バルガス・会食イベント・ラクシュミ・インターセプター・モーグリらんぶ・ゾゾ・シミュレーションバトル・歩数・幻獣・カッパ・魔石・ゆうれい・魔列車・封魔壁・三闘神の像・ねむれるしし・トランス・うまいさかな・タマのすず・6時10分50秒・だんちょうのヒゲ・ブラックジャック号・アルテマバスター

『ファイナルファンタジーV』
(1992/12/6)

SFC・バッツ・ファリス・シド・ガラフ・レナ・ラーニング・老化・アビリティ・かくしつうろはっけん・エッグチョップ・時空魔法・ギルガメ・シルドラ・火力船・マギサ・ミド・隕石・えふえふ・三日月島・ネクロフォビア・ガルキマセラ・ロンカ王国・姉・オメガ・神龍・すっぴん・16メガ・トンベリ・どうぶつ・ゴーン・ゾック・タイクーン王・ガルラ・ビックブリッジ・コルゴナのつぼ・ドラゴンパワー・ギルガメッシュ・エクスデス・石版・すべてをしるもの・チキンナイフ・ブレイブブレード

『ファイナルファンタジーVIII』
(1999/02/11)

PS・イディア・リノア・スコール・ゼル・キスティス・セルフィ・アーヴァイン・ムンバ・ラグナ・キロス・ウォード・サイファー・雷神・風神・となりのカノジョ・ジャンクション・ガーディアンフォース・精製・カード変化・チョコボの名札・DISK3のバグ・おでかけチョコボ・校長・Seed・コヨコヨ・オメガウェポン・PC版・ムンバ・天国にいちばん近い島・地獄にいちばん近い島・食べる・ドロー・エデン・CC団・ゆめかまぼろしか・サル・アルティミシア・海洋探査人工島・ラグナロク

『ファイナルファンタジーVII』
(1997/01/31)

PS・アバランチ・魔晄炉・LIMIT BREAK・ミドガルズオルム・神羅・セフィロス・マテリア・エアリス・チョコボ仙人・タマのすず・アルティメットエンド・ゴールドソーサー・ギ族・ロストナンバー・ダチャオ・タークス・ルナハープ・モップ・大いなる福音・なんとか???・タイニーブロンコ・入手先不明パンツ・203ミリ砲弾・ゴブリンアイランド・亀道楽通信・ルクレッツィア・ライフストリーム・ザックス・極限生命体宝条NA・スノーボード・陸奥守吉行・コスモキャニオン・五強の塔・蜜蜂の館・警告板

『ファイナルファンタジーX』
(2001/07/19)

PS2・ティーダ・ユウナ・ザナルカンド・1000年前・ブリッツボール・スピラ・アルベド語辞典・ミヘンセッション・世界一ピュアなキス・アーロン・ジェクト・スフィア盤・祈り子様・アビリティ・異界送り・幻光虫・キマリ・ミヘンセッション・試練の間・盗む・とんずら・見切り・祈る・蝶・雷平原・エボン教・討伐隊・シーモア・結婚式・トリガーバトル・ようじんぼう・クラスコ・装備改造・光の道・キノコ岩街道・巨大生物シパーフ

『ファイナルファンタジーIX』
(2000/07/07)

PS・クリスタル復活・ジタン・ビビ・ガーネット・スタイナー・サラマンダー・エーコ・フライヤ・クイナ・ルビィ・ベアトリクス・クジャ・スティルツキン・コーヒー・なわとび・カード・天使のおやつ・ここほれ!チョコボ・アトモス・オズマ・BANKROLL・チャンバラ・永遠の闇・究極の合成屋・ラグタイムマウス・チョコボグラフ・ステラツィオ・ブリキのよろい・プリマビスタ・千年の風化・カエル取り・フィギュア・モグネット・魔法の指先・モグオ・カード・いただきキャット・閉ざされた大陸

FFについてひとこと アビリティ? マテリア? スフィア? 人間はパズルじゃねえっての。(高知 糧満)

『FF X』の位置

FF Ⅶ



全シリーズを並べて「映画的かゲーム的か」あるいは「ストーリー重視かゲームシステム重視」かで比較すると『FF X』はいったい、どの位置にあるのだろうか？　編集部で無作為に聞き取り調査をおこなったデータをもとに、数値グラフにまとめてみた。

ゲーム的

FF Ⅰ

FF Ⅲ

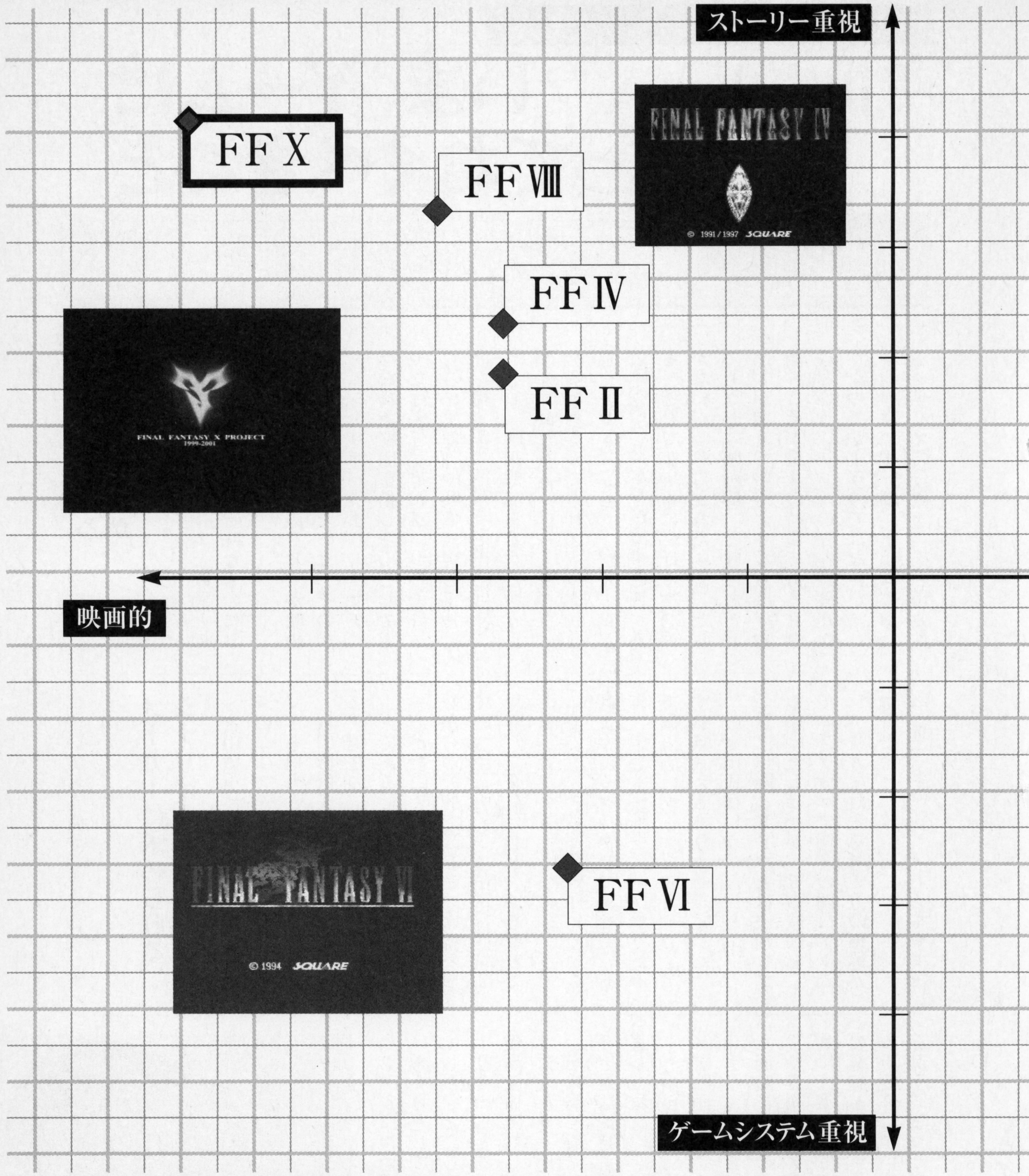


FF Ⅴ

FF Ⅸ

対応機種	タイトル	発売日
(FC)	ファイナルファンタジー	1987年12月18日
(FC)	ファイナルファンタジーⅡ	1988年12月17日
(FC)	ファイナルファンタジーⅢ	1990年 4 月27日
(SFC)	ファイナルファンタジーⅣ	1991年 7 月14日
(SFC)	ファイナルファンタジーⅤ	1992年12月 6 日
(SFC)	ファイナルファンタジーⅥ	1994年 4 月 2 日
(PS)	ファイナルファンタジーⅦ	1997年 1 月31日
(PS)	ファイナルファンタジーⅧ	1999年 2 月11日
(PS)	ファイナルファンタジーⅨ	2000年 7 月 7 日
(PS2)	ファイナルファンタジーⅩ	2001年 7 月19日

FFについてひとこと
“ゲーム”が“映画”へ退化していく過程の一里塚（道標）のように感じた。
（北海道　でこピン・ニッポン）



一般的なユーザーの認識は偶数タイトルが「映画的・ストーリー重視」、奇数タイトルが「ゲーム的・ゲームシステム重視」となっている。イレギュラーなのは『Ⅵ』『Ⅶ』で、ちょうど『FF』シリーズが迷走していた（あるいは新天地を求めていた）時期と考えられる。程度の差こそあれど、全ての調査対象者がいずれの項目においても同じベクトルを指していたのが印象的であるとともに（方向性としての）スクウェアの狙いは、的を射たと考えても差し支えない。

FFについてひとこと ティーダ君、召喚獣？　これからもユウナが呼ぶ時だけヘンリー君のように使われてください。（福岡　山田慎治）

プロとしての視点　その①

寺田憲史が語る　いま、ゲームに言っておくべきこと

『ファイナルファンタジー』シリーズ初期のシナリオ担当・寺田憲史氏が、『FF』を離れた理由とクリエイターが陥りやすい罠について聞かせてくれた。

ゲームにおける物語性とは何か

『ファイナルファンタジー（以下、FF）X』は、ゲームと映画との境界線をますます曖昧なものにしたといわれている。

だが、もともと『FF』が映画的だと評されてきたのは、そのゲームシナリオ、つまりドラマチックな物語展開を指してのことであったはずだ。それがいつのまにかCGの美麗さや映像表現の手法だけを指すようになったように思う。

もし「映画的である」という言葉を「映像がリアルであること」と解釈するのであれば、ハードの進化とともにすべてのゲームが「映画的」となり得る可能性がある。そしてゲームにおける物語性がないがしろにされたまま、それでもなお「映画的」と呼ばれるソフトが増えていくようならば、物語性こそが最大の特徴であるRPGというジャンルの存在意義がなくなってしまうのではないか。

我々はいま一度、ゲームにおけるシナリオの位置と、その重要性について考え直すべきではないだろうか。

メーカーに求められるシナリオを読む力

寺田憲史氏は、『FF』シリーズの『Ⅰ』から『Ⅲ』までのシナリオを担当された方である。

坂口博信氏、天野喜孝氏とともに、現在の『FF』の礎を築いた1人であるといえよう。

だが坂口・天野の両氏が現在もなんらかの形で『FF』に携わっているのに対し、寺田氏は『Ⅳ』以降、完全に『FF』から離れてしまった。

「『FF』がPSに移行してからはまったくタッチしてません。ええ、『Ⅳ』以降は、はっきり言って個人的にプレイをしたことも、する気さえもありませんでした」

と寺田氏はいう。

『Ⅳ』以降『FF』とは決別してしまったわけだが、その原因として、スクウェア側との間にゲームシナリオに対する考え方の相違があった。

「『Ⅲ』までは、シナリオやキャラクターについて、綿密な話し合いをくり返してつくりあげていきました。ところが、そのうちにシナリオのことをよく知らない人が作品全体に対しての権限を持つようになりましてね。そうなると、もう滅茶苦茶でして、ああもうどうぞ後はご勝手にって感じで離れましたね」

寺田氏は、学生時代からアニメ・映画・ゲームと幅広い分野でシナリオを書きつづけてきた。また同時に映像の演出家としてもあらゆる映画やゲームの制作会社と共に仕事をしてきたわけだが、その経験からシナリオを「読む力」の重要性についてとくに深く考えるようになったのだという。



FFについてひとこと
「世界一ピュアなキス」とか恋愛ドラマみたいなCMキャッチコピーはいらない。
（奈良　クリムゾン・K）



寺田憲史（てらだ・けんじ）
アニメ・テレビドラマ・映画・ゲーム・コミック・小説と幅広い分野で活躍を続けるマルチクリエイター。脚本家・作家・演出家・プロデューサー。テレビアニメ作品に「キン肉マン」「気まぐれオレンジロード」「コブラ」「キャッツ・アイ」など多数。小説では、「新気まぐれオレンジロード」全3巻がベストセラー。ゲームでは、『ファイナルファンタジー』（『Ⅲ』まで）。著書にアメリカ滞在記「シアトルのピーターパン」（集英社）、また小説、原作を担当したコミック本多数。近著「ルーカスを超える／アニメ・ゲームビジネス創作術」（小学館）

「たとえばゲームを作る場合、グラフィックやプログラムに関してはお金さえあれば、とりあえずその時代の最新技術を持ったクリエイターを集めることは可能です。ところがシナリオというのは、時の流れとともに古くなってしまうという性質のものではない。発想という意味では、シナリオライターは『時代』を読む必要がありますけどね。だから、どの人に依頼するかどの案を採用するかというのは、それを決定する側の『読む力』にかかってくるんですよ」

寺田氏は今の日本のゲームメーカーには、根本的にその「シナリオ読む力」が不足しているのではないかという疑問を抱いているのである。（このことに関しては、氏の近著『ルーカスを超える／アニメ・ゲームビジネス創作術』（小学館）に詳しい）

「もちろん『読む力』というのは『書く力』があってはじめて身につくものですから、読む側も勉強しなければならないんです。ところがみんなそれが面倒だから、演出に頼る一方になってしまう。最近、見た目を過度に重視した映画『っぽい』ゲームが出てきている原因はここにあるんですよ。そういうゲームは、買う人は多くても実際に遊んでいる人は少ないでしょう？ コレクションしてるだけになってる。エンターテイメントが権威に頼るようになったら、それで終わり、ってことですよ」

また、ゲームソフトに対する権限を持った人間のシナリオを「読む力」の不足は、作る側であるクリエイターをも甘やかすこととなっているという。

寺田氏は「こんな話をすると、年寄りくさいと言われるだろうけれど」と笑いながら話を続けた。

「ぼくは時々ゲームやアニメの専門学校で講演をすることがあるんですが、そこでクリエイターを目指す人たちに質問するんです。黒板に映画・アニメ・TVドラマの脚本集・戯曲集のタイトルをずらーっと書いていって、一つ一つ『これを見た人、読んだ人はいますか？』と。すると、ほとんど誰も手を挙げない。みんなそういったものに触れてきてないんですね。ぼくなんかは、学生時代からそういったものをひたすら読んで、無意識のうちに作品の分析というものを続けてきたんですが。映画は年に200本観たなんてこともあったし」

それは、絵でいうところのデッサンを学ぶのに似た作業であり、創作活動においては基本的なことだという。

「努力というのとはまた違うんですよ。自分でもそういう風に感じてはいませんでしたから。ただ、いつも意識の低い周囲に埋没したくないという気持ちはありましたね。ぼくの講演をポカンと聴いてる人たちに、そういう気持ちが感じられないんです。まるで一人になることを怯えてるように思えてならない。でも、クリエイターっていうのは、あたりまえですが、孤独と向き合ってこそ、クリエイティビティが発揮されるものだと思うんですよ。一人になり、自分の感性と向き合う……みたいな」

『FF』のシナリオはダメになるでしょうね

それでも「寺田さんのようなクリエイターになりたい」という人はあとを絶たない。

「『〜みたいになりたい』というのではダメなんです。それでは手足として使われるだけのスタッフにしか育たないですよ。実際、多くのプロのゲーム開発者がウチを訪ねてきますが、やっぱり彼らもゲーム以外のことを知らない人が多いです」

まず、ゲームクリエイターであ

FFについてひとこと ハードディスクを買ってプレイしている人ってどれぐらいいるんだろう。（新潟　太田英）



ることの自覚。それが求められているのだ。

「近年CGグラフィッカーの中で2Dの絵を描けない人が増えてるんですよ。つまり、鉛筆で基本的な絵も書けない。それで、平気な顔のグラフィッカーが、打ち合わせでも、モデリングして色までつけてからでないとどうなるかわからないと言うんです。絵心というのはシナリオライターも含め、クリエイターの基本ですよ。たとえ得意不得意はあっても、イメージするものを形にすることはとても大切なことなんです。ただグラフィックソフトを扱えるというだけなら、今後そういう人はどんどん増えていくわけですから、すぐに仕事はなくなります。こういう人たちは、10年後、いやほんの数年後自分が食えなくなっちゃう現実に気づいているのでしょうか？」

　そういった現状を直接肌で感じ、つねにアンテナを高く張り巡らせて創作活動を行っているからか、寺田氏はこう言い切る。

「だから、『FF』のシナリオは確実にダメになってきているだろうと、容易に想像できます。今後もぼくが見ることもやることもないし、見たくもないけど、あえて断言しておきます。ゲームメーカーにはシナリオを書ける人間も読んで判断できる人間もほとんどいないんですから。RPGだけにとどまらず、ゲームはシステムだけで売れることもあるんですが、人間ドラマという観点でみた場合はもうダメでしょうね。送り手側の傲慢です」

自らの才能への危機感がないクリエイター

　寺田氏は現在、ケムコから発売予定のゲームキューブ用ソフト『BATMAN』に、監督・シナリオ・絵コンテを兼任する形で携わっている。制作活動の拠点は、日本はもとよりアメリカ・ニューヨーク、ロサンゼルスと幅広い。

「向こうのクリエイターは、分析力に非常に優れています。スケジュールや予算の管理といったこともクリエイターの領分なんですよ。そこが日本と違います。日本のクリエイターには、遅れるのは当然だという考えがどこかにありますよね。予定より遅れるということは、自己の分析ができていない証拠なんです。また、日本ではクリエイターがお金の話をするべきではないというような風潮もあります。でも、本来エンターテイメント・ビジネスに関わるクリエイターがお金のことを考えるのは、当然のことであるはずなんですよ。まぁ、中には関わった作品が偶然ヒットしちゃって、金、金って叫んでるエセ・クリエイターも多いですけどね（笑）」

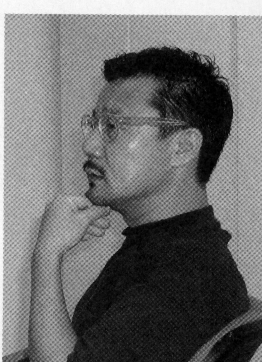
　自己の健康管理ですら、クリエイターとして決して怠ってはいけないものだ寺田氏は言う。

　この意識の違いは、一体どこからくるのだろうか。

「それは両国のゲームの作り方の違いに原因があります。アメリカでは、やりたいもの・作りたいものがまずあって、スケジュールを組んでから人に感動を与えられるクオリティにまで高めていくんです。映画『スターウォーズ』を監督したジョージ・ルーカスなんかがいい例です。逆に日本ではクリエイターを自由にさせておいて、その中から偶発的に出てきたいい作品を売るというやり方をとっていますよね」

　アメリカでのゲームを作り方は、シナリオを書く方法と共通する部分があるという。

「まず最初に結末にどうなるかというのを決めるんです。つまり、その作品のテーマです。それからオープニングまで逆算するようにたどっていって物語全体を構成す



FFについてひとこと
キャラデザが大張正巳か横田守か後藤圭二とかだったらプレイすると思うんですが……。
（岩手　バニッシュモンスター）



る。これはどのジャンルのシナリオについても同じことです。アニメシリーズなら、全26話なら26話で、どのようにまとめるかを考えなければならない。数年前に流行ったアニメのように観る側を最後まで裏切って、『あとは劇場で』というようなやり方はどうかと思いますね。最初っからきちんとしたテーマを持って作ってるとは思えない。基本的にシナリオ作法を知らない人たちがやってるとしかぼくには思えませんね」

日本のクリエイターたちは、比較的自由であるが故に、自らの才能に対する危機感を抱かなくなっているのではないか。そしてそれが結果としてゲームの質を下げることになっているのではないかそんな疑問が頭をよぎる。

その問題について、寺田氏が自らの経験から得たという話を聞かせてくれた。

「アニメやゲームのシナリオライターは、多くの人の場合、年齢的に40歳過ぎぐらいまでが限界なんです。別にその人が書ける書けないではなく、シナリオを発注する側が若いから、ふつうはうまくいかなくなるわけです。その点でいうと、ぼくは例外中の例外と言えます。カルイからかな。（笑）その後は小説家なりエッチっぽい漫画の原作者なりに転職するわけですが、その姿には悲惨なものがありますよ。そういった現実を、今開発現場にいる若い人たちがどれだけ危機感を持って感じ取っているのか？ぼく自身『明るいオタク』を標榜していますが、クリエイターの中にはオタクっぽい人たちも多いですよね。オタクと呼ばれる人たちは基本的にコミュニケーションの幅が狭いんです。アメリカのオタクみたいに、女の子を口説くような人が少ない。そんな人たちがどれもこれも似たり寄ったりのギャルゲーを作っても、やっぱり一部にしか受けないわけです。そういうのを見てると、クリエイターたちが自分の才能に不安にならないのが不思議で仕方ないんです。自分の感受性を磨くことをしないで大丈夫なのだろうか、と」

こうなったのは、なにもゲームメーカーだけの責任ではない。

「あえてこの場で言わせていただきたいのですが、マスコミがポッと出のクリエイターに群がって彼らを天狗にさせてしまうのも一因だと思います」

寺田氏自身、一緒に仕事をしてみたいと思うのは、普段表に出てくることはないけれども現場ではよく知られている優秀なクリエイターだという。

ソフトで勝負する時代に望まれているもの

最近、「ゲームに飽きた」という声が聞かれるようになった。飽きるのは、似たようなゲームソフトが多く出回っているからである。

確かにゲームソフトの魅力を伝えるのは難しい。ハードのように、その性能を具体的に説明するだけではすまないからだ。

ここ数年続いてきた次世代ハード戦争も、来年初頭にかけて数種の新ハードが発売されるのを機に落ち着くであろう。そして次はソフト戦争に突入するのではないだろうかと思う。

各ソフトメーカーが同じ表現力を手に入れ、同じ制限を受けた中で、どのようにしてユーザーに訴えかけるか。どのようにして個性をだすのか。それがキーとなる。つまり、ゲームシナリオは今後、その重要性を増していくということになる。

その時には、分析力をもったクリエイターとシナリオを読む力を持ったゲーム制作会社だけが、ハードとユーザーを牽引するようなタイトルを生み出していくのだろう。

（編集部）

FFについてひとこと
外見もとてもカッコイイし、スポーツも勉強も出来るが、クラスのはみ出し者にはまったく関心のない優等生といった感じ。友達付き合いしたくないです。（東京　いろはのい）

プロとしての視点　その②

FANTASYを愛する作家として GAMEを愛する女性としてみる『FFX』タイトル

ゲーム業界とは直接関係ないけれども、プロとして「物語」に深く関わっている。そんな立場にいる女性に『FFX』はどのように映ったのだろうか……。

Text by 八木澤知彦

感情移入できました

「すんなりと感情移入できるストーリーでした」、『ファイナルファンタジーX（以下、FFX）』をこう語るのは漫画家おがきちか（花丸木リカ）さんだ。

小学生でファミコンを体験『ドラクエ』で子供向けの物語を楽しむ。人間の会話を楽しめるようになった頃に、SFCで『FF』が登場、心に迫る大人向けの物語を体験。高校生で、『FFⅥ』はプレイによってストーリーを見せようとしていると気付く。美大の映像学科へ在学中、『パンツァードラグーン』等でSS、PSの美しいCGに感動した……というゲームの進歩と人間としての成長が一致している幸せな世代の女性である。

並列して、映像を作るため絵コンテを描いているうちに、ストーリーを練り、物語を作れるようになる。映像製作から、ひとりで作り上げられる漫画へシフト。同人誌から商業誌へ、そして、現在は青年誌で連載を持つ……という期待の作家さんなのだ。

このおがきさんに、『FFX』をどうプレイしたのか、物語作りに関わるプロとしての印象や見解を伺った。

感情移入って何？

「ゲームをプレイしている時は、主人公の視点、ヒロインの視点、そして、ストーリー展開なども同時に楽しんでいます」と、おがきさん。単純に主人公やそのお供になりきっているだけではないようだ。具体的にはどう楽しんでいるのであろうか。

まず「どのキャラクターも魅力がわかりやすい。クセがなく等身大で親近感がある」と評する。加えて「映画としてきっちりできている」ことで親近感に説得力があると解く。「ゲームではじめて不快に思わなかった声や喋り」と高クオリティのCGの成果だ。

また「『FF』の世界では、いつも大人は何かを諦めていて、子供が頑張らねばならない。プレイヤーとしては、その頑張りを応援したくなる」という。だから「(子供である)主人公は可愛く感じる」そうだ。ワッカやアーロンが大人ゆえ、なおさら気持ちはティーダへ向う。

しかし、「可愛い女の子が大好き」なので、つい女性キャラに目



同人誌から商業誌へと……。物語を追求していくうちにいつのまにか漫画家として生計をたてていた。



武蔵野美術大学卒。在学中に映像手法を学ぶ傍ら同人誌製作に励み、商業誌デビュー。さまざまなジャンルの雑誌を経て、現在は月刊「アワーズライト」などで連載中。『64ゼルダ』をプレイして、この時代に生まれて良かったと涙する程のゲーム好き。

が行くそうだ。そして、健気で素直、元気で前向き、冷静なお姉さん系が揃っている「女の子達の仲が良い」のが好印象という。なかでも特に「女の子が感じる女の子の魅力・可愛さを持ったユウナを皆が好き」なのが「嬉しい」点だ。

さらに、「女の子らしいアピールがハナに付くことがない」のもポイントと説く。リュックのスキンシップ的なやりとりや、主人公との関係がサッパリしてる辺りなど、女性に嫌われないキャラには外せないポイントだ。

「世界の設定も面白い」という。「シンという大きな障害と、シンを倒せば幸せになれるという共有の望み。2つのわかりやすいテーマ」の上に「愛情や死など、ドラマチックにしやすい」要素が築かれる。その中で、常識的な愛や死のイメージと違った「納得できないことを敵が言う」。だからこそ主人公やその仲間たちの「生きて幸せになりたい、生かして幸せにしたい」という意思とストーリー展開が活きる、と読み解いている。

また、プレイヤーと同じように思考してくれる登場人物、というのも注目点だそうだ。プレイヤーが「そんなのおかしい、他に方法があるのではないか」と思うと「そういう方向にストーリーが進む」、これが「予測がつかない」展開と合わせて、ストーリーの続きを見たいと思わせる原動力なのだ。

特に『FFX』における主人公は、宗教観や一般常識を共有しない余所の世界の人間で、見せ付けられるのはいつも結果だけ。ストーリーが進むに連れ、自分が世界を知らないことが分かり、知ったら知ったでショックを受けるの連続だから効果的だ。

さらに、ストーリーに入り込んでティーダになりきると、「なんとかしたくて、なんとかできて満足」と「世界を知るという成長」があるという。「ストーリーの基盤はティーダとジェクトの関係」であり、強くなるだけとは違う「大人との和解がポイント」なのだ。

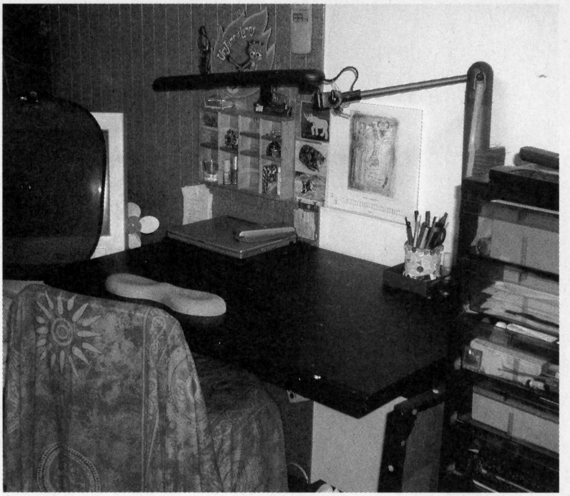
並列思考と納得力

……とここまで、事実と感想、好みと分析の話が散文的に書かれていると感じた方もおられるだろう。そう、それこそが感情移入とは何か？　という問いに対する答えなのだ。

おがきさんの『FFX』への感情移入は、強いて言うなら女性的感性のなせる技なのかもしれない。すなわち、同時に幾つものことを考え・感じとるというスタイル。悪く言えば、敢えて物事を整理しない思考、といったところか。

ひとつの会話やシーンを、ティーダ、ユウナ、リュックなど各登場人物の立場から捉える。同時に、そこで変化する人間関係を捉える。さらに同時に、それらを包含する世界観やストーリー展開を意識する。そして、それは納得できるのか？　と常に考えるのだ。

だから、キャラの自由度が低いからプレイヤーとの同一性が希薄＝感情移入できない、そもそも



そういうものだから一歩引いて遠めにストーリーを楽しめばいいのだ、などの発想はここにはない。
　それぞれの登場人物となりきった自分に納得でき、人と人との繋がりや世界観が説明されれば、そこから自然に多様な気持ち生まれる＝感情移入できるのだ。
　勿論ここには、おがきさんがファンタジーに感じる魅力、「現代劇では表現できない死・暴力・性衝動を別の定義で描ける」、「現実世界では嫌なもの、自分とはかけ離れているもの、見る人がやりたいもの、そして、欲求やよろこびを試せる」という視点。
　おがきさんオリジナルの「女の子が幸せになる話が好き」、「好きな女の子を好きなように動かしたい。体、顔、反応など、いいところを見せたい。そして、男の人に喜んでもらいたい」という視点も並列する。
　その答えとして「いい話。物語の中心に愛を感じます。全編ずっとファンタジックで、考えようによってはハッピーエンドではない。親子や人間のつながりに感動しました」と思えるのだ。
　見方を変えれば、『ＦＦＸ』は整合性が取れ、よく練られたストーリーであり、かつ、それを表現するに足る絵や音が揃っているということだろう。
　そしてまた、楽しみ方のスタイルの違いや、キャラやストーリーの好き嫌いを語れるまでにプレイヤがドラマへ没入できるということは、『ＦＦＸ』が、ゲームでドラマを感じさせることに挑戦しつづけてきた、『ＦＦ』シリーズの到達点の一つとなったことを意味するのではないだろうか。

PROFILE

八木澤知彦
（やぎさわ・ともひこ）
正直なので平気で何でも言うプログラマ兼ライター。おがきさんには楽しく取材させていただきました。好きなマンガは「谷仮面」と「砂ぼうず」だそうです。

どうでもいいコラム

嫌われてシーモア

『ＦＦＸ』において、主人公ティーダ一行の行く手を何度も阻む最大の敵、その名はシーモア。
　このシーモア・グアド（28歳）が全国津々浦々のうら若きレディたちから尋常でないほどに嫌われている。
　ゲームに限らず、もともと悪役敵役というのは嫌われる存在であるし、そうあるべきである。しかし、シーモア（28歳）の嫌われ方はそんな中途半端なレベルにとどまらない。
　ブサイクなわけでもなく、むしろ美形の部類に入るようにも思える彼がなぜそんなにまで毛嫌いされるのか。その理由はただ一つ。
「髪型が変だから」
　男性側の立場からするとすこぶる合点がいかない理由ではあるが、そうとわかった今、すぐにでも自分ではかっこいいと信じている髪型を再チェックしたい殿方も少なくないはずだ。

モード感漂うゴキブリヘアー



『FFX』退化の歴史

初期ロットユーザーだけの楽しみ？『FF9.5』で楽しんじゃいましょう!!（投げやり）

これぞ『FF9.5』

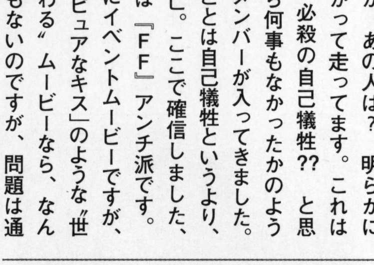
さて、みなさん『FF9.5』なるものがあるのをご存知でしょうか。といっても、『FF9.5』を捜す必要はございません。必要なのは『FFX』とPS2本体でございます。ただし、PS2は初期ロット。この魔法の箱で、『FFX』は新たなる（退化する？）境地へと旅立っていくのです。

まず、電源を入れた時点から違和感アリアリ。「ロード長ぇよ!!」とまずひとツッコミ入ります。ゲームが始まると魔法箱はさらに魔力をますます強めます。制作者の意図をあざ笑うかのようなカメラワーク。とくに、太陽や空、ティーダの頭のてっぺんなどがお好みの様子。『FFX』では見られないような完全見下ろし視点などが見られます。上からの見下ろしだと洞窟なんかは側面の壁を2Dを使っているのがモロバレ。キャラクターがリアルな分、薄っぺらな壁の様子が〝書割〟を想像させます。まさに、これぞ〝映画の裏側〟。メイキングをいれるとは、『FFX』のサービス精神に脱帽です。

で、移動してると戦闘になるわけですが、これ〝狙ってる〟のでしょうか？　とりあえずティーダ君を敵に突貫させてみましょう……ティーダ君、明らかに歩数が多いです。「ボーリングで歩数合わせてるんじゃねーんだよ！」状態です。しかも、「走るの、遅っ!!」という2段構えと、なかなかの芸達者ぶり。見ている人たちを飽きさせません。キャラクターを交代してみましょう……どこに行くんでしょうか、あの人は？　明らかに敵に向かって走ってます。これは『FF』必殺の自己犠牲??　と思ってたら何事もなかったかのように交代メンバーが入ってきました。ということは自己犠牲というより、敵前逃亡。ここで確信しました、魔法箱は『FF』アンチ派です。

最後にイベントムービーですが、「世界一ピュアなキス」のような〝世界が変わる〟ムービーなら、なんの支障もないのですが、問題は通常キャラによるイベントです。飛空挺のシーンなんかは、雲が船内に充満してしまいなにがなんだか良く判らない状況です。飛空挺、穴が空いてるんでしょうか？　それならばかなりリアルです。

と、ここまで魔法箱の魔力について書いてきたわけですが……なんというか……まぁ……「私、デバック作業やってます？」。正直なところ、そんな気分です。初期ロットユーザーにしてみればたまったモンではありません。大作と銘打って、300万ユーザーをターゲットにするのなら、この辺の配慮も忘れてほしくはないものです。



完全に真上からの視点です。判りにくいと思いますが、洞窟。なんでこうなってるかは、想像通りでしょう。

櫛引直樹（くしびき・なおき）'72年生まれのライター。『FFX』、10時間で挫折してしまいました。どうも、あの2人のイチャつきぶりについていけなかったです。老いとガマン弱くなったのを痛感です。

◆ むさ苦しいまでにアツく語れ

『X』はこう見ろ！肯定派vs否定派座談会

大の男たちが小さな部屋にこもって1本のタイトルについて激論を交わす。果たしてそこに意味があるのかどうかわからない。それでもいいじゃないか！　許してくれよ！　『ファイナルファンタジー』って結局のところお祭り騒ぎ。

『ＦＦＸ』に自由度ってありましたっけ？

編：本日は『ファイナルファンタジーＸ（以下、ＦＦＸ）』を擁護する立場の方と、アンチ、『Ｘ』は認められないという方とに集まっていただきました。それではまず擁護派の皆さんからお願いします。

如月七葉（以下、如）：どうも。擁護派どころか私は『ＦＦ』シリーズの軽い信者です。

池谷勇人（以下、池）：僕は自分で買ったのは『Ⅳ』からです。そこからの流れで見ています。

編：で、こちらがアンチ派です。

櫛引直樹（以下、櫛）：俺は正確には挫折派。『Ｘ』は10時間ほどして投げ出しました。

吉村慎一（以下、吉）：俺は普段はあまりＲＰＧしないんだけど、一応クリアはしてる。

櫛：皆さん！　なんで最後までプレイできたんですか？

吉：『ＦＦＸ』は「ちょっとやってみたいな」って思ってたんだよ。10時間くらいやった時には案外いいなって思ったんだよ。でも最後は馬脚が現れちゃったな。

池：僕も最初の10時間でいける、と。これって『Ⅷ』のチームが作った作品ですよね。『Ⅷ』は演出過剰って言われてて。ユーザーが干渉できるところが少なかった。で、『Ｘ』はそういった意味では演出過剰の極みですよね。でもイベントシーンが苦痛ではなくなった。ストーリーにも引き込まれるし。演出をある程度のレベルまで昇華できたってのは評価できるんじゃないかと。

櫛：俺はイベントが苦痛だったんだけど。我慢できなかった。

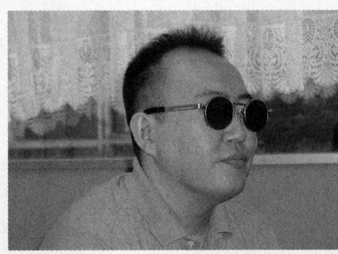
編：イベントを我慢できるかできないかが境目になるわけですね。

櫛：自分で動かせないのはつらい。たまに動けると思うと「あそこに行け」って矢印でるし、行くとまたイベントだし。そのくり返しが苦痛でしかなかったよ。

吉：そんなことといったら後半なんかもっと苦痛だけどね。

櫛：じゃ、やめて正解だ（笑）。

池：確かにこのゲームには自由度はないと思うんですよね。スフィア盤が自由度が高いのをウリにしてましたが、あれも結局は一本道なんです。ただ巧妙なのは、手に入れた経験値を使ってプレイヤー自身にレベルを上げさせる。あれで錯覚させてるんですよね。戦闘シーンで何回もキャラクターを交代させたり。そういうので巧妙にユーザーを誘導してるんです。だからやっぱり自由度はない。そこを割り切らないと遊べないゲームだというのはありますよね。



ハービー吉村
フリー編集者＆ライター。基本的にはゲーム・マニアなので、もちろんＲＰＧの洗礼は受けている。『ＦＦ』は『Ⅰ』・『Ｖ』～『Ⅷ』・『Ｘ』をプレイ。考えてみると半分はやったコトがあるので、完全否定派というわけではなさそうである。

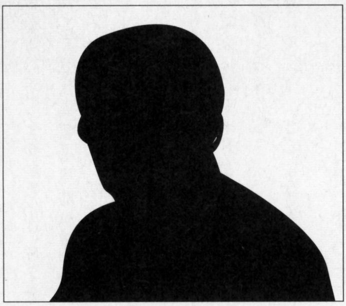
吉：敵と自由に戦わせてくれないこと、『FF』やっててこれが一番ストレス溜まる。敵は明らかに「こういう攻撃じゃないと倒せない」ってのがあるから。最初はそれが攻略かなと思ってたんだけど、そのうち好きなやり方でやらせてくれよ！　ってなる。『ドラクエ』にしろ『女神転生』にしろ、力押しができるのに『FF』だけができない。倒し方をしらないと敵が倒れないのはやっぱり……。そこまで演出するんかい！　ってなるよな。

櫛：逆に冒頭から教えてくれすぎる部分もあって、それもウザい。「この敵は俺にまかせろ！」って。それはキャラが話すことかよ！　それは自分で見つけるよ！　ってのがある。

如：『FF』はよく言われるように物語重視です。戦闘シーンまで物語に取り込もうというのが『FF』なんですよ。今回もトリガーコマンドですとか、ラスボスでのアレですとか……。

吉：ボスにはサイレス（沈黙魔法）がかかんないしね。

池：ボスの魔法を封じて、殴るという戦略は最初から否定されてるわけですね。用意されている戦略で戦いなさい、と。



如月七葉（きさらず・ななは）
米同時テロの影響でビル解体ゲームが発売中止に。FFⅦも時期が時期ならやばかったのでは。創作表現の幅を狭めるような行為は止めて頂きたいです。

如：そうです。それが顕著なのがライブラという敵の情報を見る魔法です。ボスにおいては「こうやって倒せ！」って丁寧に教えてくれるんです。

櫛：それ、ひどいよー。

吉：俺やっぱり納得いかないなぁ。

櫛：『FF』をずっとやってる人には当然のことなんだろうけど……。それでもなぁ。

如：パズル的な戦闘という意味では、今回は敵からの魔法を1回無効化できる魔法があるんですよ。途中でそれを使わないと倒しづらいヤツが出てくるんです。必ず新要素も使うようになってるんですね。押しつけがましいといえばそれまでですけど、「いつもいつも同じ戦闘にはしたくない」ってのが『FF』にはずっとあるんですよ。

吉：そうそう。昔の『FF』やってても、そういう約束が俺には多すぎるように思えるんだよ。そこが『FF』を好きか嫌いかが分かれるキーになるんじゃないかな。

如：『FF』は従来のRPGの概念で捉えちゃダメなんですよ。『FF』は『FF』なんです。で、その『FF』のゲーム性ってのがパズル的な戦闘であったり、物語で引っ張るストーリーであるとか。中でも自分が一番好きなのは「果敢に新要素を取り入れていく」ってところですね。中には失敗に終わってるのもありますが……。今回のスフィア盤も評判に関係なく次の『FF』では採用されないでしょうし。そういうところが『FF』の魅力なんです。

吉：そこらへんの統一感のなさってのがまた、嫌なんだよな。

櫛：あと「入れかえ」って好きじゃないんだよね。ビジュアル的にも好きじゃない。どこから来てどこへ行くんだ、と。『X』では入れかえるリスクがない。そのまま戦闘を続けられる。それもしっくりこないよ。普通はメンバーを入れかえたらそれでターンは終わり。敵から1回殴られるかもしれないというリスクがある。

吉：明らかにRPGの文法を無視してるよね。

櫛：さっき「RPGって言っちゃダメだ」って言ってたけど、それは俺も感じてる。『FF』で売ってくれればなんの文句もないよ。でも「RPGだ」って言ってるし、それが200万本売れてるとなると「ちょっと待て」と。

如：各ゲーム誌が「ジャンル：『FF』」って書いてくれればいいん

ですけど。

吉：それすごくわかる。PS2を買ったゲーム初心者が『FFX』をプレイして「あ、RPGってこういうモンなのか」って思うんだったらそれは違うってのがある。

如：それは確かにそうですね。その直後に『マイト&マジック』とか買っちゃたら……。

櫛：大変なことになるな（笑）。

『FFX』に自由度ってありましたっけ？

編：擁護派の方々は『X』のストーリーも気にいってますよね。

吉：俺はとにかく世界観がしっかりしてるなぁとは思ったけどね。

如：エボン教とかいい例ですよね。ゲーム中では語られてないけど、「エボンの教義を10挙げろ」と言われれば挙げられそうな気がしますよね。それくらい作りこまれてます。

吉：そこまでは言わん。『FF』シリーズのストーリーは、悪く言えばパクリ、よく言えばオマージュとなるものをガァーと集めて「ゲームってそういうものじゃない？」ってのを提示してる。そういう意味でストーリーのオリジナリティはないんだけど、世界観を統一してるってのはよかったかな、と。

櫛：俺が最初の10時間であきらめたのは、ストーリーについていけなかったってのがあるよね。世界観が作りこまれているってのはわかるけど、結局は主人公とヒロインがイチャついてるだけ。映画は観てればいいけど、ゲームは動かさないとならない。キャラクターたちがやりたいことのためにこちらがなにかやってあげなきゃならない感覚になってしまった。それがやめた最大で最終的な理由。ストーリーを見せたいっていうのがあまりにも前に出てきてしまっているよ。

池：『FF』がずっと映画的だって言われてきたのは、必ずしもプレイヤーの視点＝主人公の視点じゃないからなんですよ。プレイヤーはティーダを動かすけれども、完全に感情移入することはできないんです。ティーダはこんな奴だってキャラは立ってるんだけども、プレイヤーはちょっと上の視点でティーダ自身であったりティーダご一行であったりを見ているわけです。

如：実はプレイヤーは「オオアカ屋」なんですよ。主人公のパーティのあとをずっとストーカーしてるんです。

一同：なるほど（笑）。

吉：でも、そこまで言っちゃうようなゲームならちょっときついんじゃない？　上の視点って言っても明らかにプレイヤーが動かしてはいるんだから。

池：ラストまでやるとわかるんですが、僕はやっぱりプレイヤーはティーダの一つ上の視点でよかったのではないかと。『X』のキャラクターがもし没個性的だったら、ストーリーがキャラの内面に関わってくる部分が多いんで、それを全部プレイヤーが代弁できるかといえばそうはいかないと思うんですね。そういう意味でティーダというキャラを立てて彼らに演技させ、それを見るというやり方は自然だったと思います。

櫛：キャラクターはあれでいいの？　造形として。どこかで見たことがあるってキャラで。

如：誰かに似てちゃダメなんですか？　誰が描くにしたって……。

櫛：でも明らかに元ネタがあるじゃないですか。

如：私は別にかまいませんよ。世の中に似てる人は何人かいるんですから。

吉：俺はアニメのパロディじゃなかっただけマシかって思うけどね。

如：漫画でもアニメでも、すぐパ



櫛引直樹（くしびき・なおき）
やっぱり『FF』は身体が受けつけませんでした。なんかRPGじゃないっておもうのはテーブルトークからやってるからかなぁ。

クリとかって騒ぐ人がいますけど、ゲームだってこれだけの数が出てるんですから、どこかしら似てきますよ。

吉：ただ主人公の「～ッス」ていう口調、あれやめろよ！ ほかのキャラクターがどんな風にしゃべろうと別にいいんだよ。個性だから。でも、主人公が「～ッス」を使うのはやめてほしかった。あ、ひょっとしたら今の若い人は「～ッス」って話してんの？

池：あれは少なくともいまの若者に共感させようとして入れた「～ッス」ではないですよ。ティーダというキャラの個性です。

如：私もそう思います。

吉：『FF』ファンって濃いよね……。

池：長いシリーズですから。でも、今回の『FFX』って、集計したものを見ると、案外『FF』初体験の人が多いんです。

一同：ほーぉ。

池：もちろん過去のシリーズ作を買ってた人が『X』を買うってのもあるんだけど、「いままでやってなかったけど『X』はCMもいっぱいやってるし」っていうので買ってる人が意外に多いんです。

吉：俺ですら「ちょっとやってみようかな」って思わせるCMの画像だったんで、あれは広告の勝利かな。

池：世界一ピュアなキスってのはズルいですよ。まぁ、あれはピュアじゃないですけどね。

吉：あれはね、いつもの俺の女の口説き方。ちょっと弱ってるところをつけこむ。

一同：（笑）

吉：そこでも気持ちが離れちゃった。「ダメだろこれは！」って。ゲーム前半の時点で、明らかにユウナはティーダのことが好きなわけだ。自分に惚れてる女のコに対してやる手段ではないよ。

如：じゃ、あのシーンではキマリに感情移入するっていうことで。「俺もずっと見守ってきたのに！」って。

一同：それだ！（笑）。

PS2じゃなきゃできなかった

池：今回の『X』を評価するとすれば、PS2じゃなきゃできないことをやったということ。これは後のゲームへの影響を考えると大きいですよ。これは擁護派としての一つの意見。

櫛：でも、擁護派でも、如月さんと池谷さんって微妙に意見に相違があるよね。もちろんこちらはこちらで相違がある。

如：どうしても、まとめなきゃなんないですか？



池谷勇人（いけや・ゆうと）
ゲーム業界紙の編集者。いつもは取材する側なので、たまには取材される側にまわってみたいと担当編集と話していたらいつのまにやらこの場所に。

編：できれば（笑）

如：私はちょっと違って、『FF』のゲーム性は独特のものだという考え方です。たとえ1本道であっても、その中にあるゲーム性を捉えればいいのではないか、と。『X』をプレイした人はこの機会に「ゲーム性」という言葉をもっと広く考えればいいんじゃないでしょうか。進化するにしろ退化してしまうにしろ、常に新しい方向を示してくれるのが『FF』なんですから。

編：では、アンチ派の意見としては？

櫛：RPGと言わないでくれ、『FF』というジャンルだ、と。

吉：僕はそうだな。もっとちゃんとしたシナリオライターが出てきて欲しいな。『FF』にちゃんとしたシナリオが与えられれば、ゲームはきっと変わると思う。

一同：うーん……。

吉：そういうことで。俺これからハマショーのライブ行かなきゃなんないから。

一同：……。

ゲームプログラマーがみる

ホントはここが凄いFFX

作品の細部に隠された、制作者たちの妥協なき努力の痕跡。
ゲームプログラマーの視点から『FFX』を捉えるとここまで見えた！

八木澤知彦
（やぎさわ・ともひこ）

1970年生まれ。主にプログラマ。埼玉大学大学院理工学研究科修士課程修了。'95年より株式会社アートディンクでネットワーク管理業務に従事。'97年から『巨人のドシン1』（N64版）制作プロジェクトに参加、ゲームシステムデザインとメインプログラムを担当。その後、『シグナル』等。現在、某携帯電話コンテンツの開発や、NTTインターコミュニケーション・センターの展示会『信用ゲーム』（11月2日〜）向けにゲーム作品を制作中。

技術と努力と腕力と度胸で切りひらく新世界

——まず、全体をプレイした印象はどういうものでしたか？

八木澤（以下、八）：『ＦＦＸ』のどのシーンにも貫かれているように思うんですが、小さな積み重ねを行う「努力」と実現できる物量による「腕力」そして、技術開発のリスクに飛び込める「度胸」によって作り上げられているという印象がして、ひたすら驚嘆しました。

——登場キャラクターもずいぶん作り込まれていますよね。

八：主要キャラクターは、最も作り込まれたＣＧムービー用のモデル、イベントシーンで台詞を話したりするバストアップモデルに、全身の近景用モデル、戦闘用と共有している全身の遠景用モデルと少なくとも4種類はありそうです（写真①）。基本的には、ＣＧムービー用を作り込んで置いて、状況に合わせて小さなモデルを作り直しているはずなので、一体丸ごと作り直すほどの大変ではないとは思いますが手間はかかってそうですね。表情が変化するフェイシャルアニメーションは、バストアップしたモデルに最適化した専用の動きを別につけたのだろうと思います。

——どうしてこういった４種類ものモデルを作り替えるといったことが必要になるんですか。

八：同時に表示できるポリゴン数やテクスチャー量の関係で、派手に見せるための方法が模索されたのだと思います。ＰＳ２はリアルタイムの演算時に、同時に表示できるポリゴン数が、公称６６００万ポリゴンなのですが、実用時には１０００万ポリゴン以下と言われています。

——一度に表示できるポリゴン数には限界がありますよね。



八：そうです。そこで、シーンごとに有効に見える見せ方でキャラを表示しようという考え方が出てきます。遠くにいるキャラクターを表示する時は、顔のポリゴン数を増やしても、画面での印象はほとんど変わりません。その場合には、ポリゴン数の少ない全身モデルを使っていこうとなるわけです。逆に、感情的に訴える重要な場面では、キャラのバストアップモデルを使おうという選択が行われるわけです。

――重要なのはポリゴン数の管理ということですね。

八：それ以外にもテクスチャーの管理があります。PS2はテクスチャーなどグラフィックのデータを展開するVRAMが4MBしかないため、ソフトを開発していく上でのアキレス腱と言われています。これは、ゲームキューブがテクスチャメモリ1MB+メインメモリ24MB、Xboxがメインメモリ64MBで任意に設定できるということに比べると極端に小さいんです。そのため、VRAMのデータをいかにうまく管理していくのかが、重要な技術になります。

――『FFX』はそれを充分にうまくやっているということですね。具体的にはどういうところでわかるんですか。

八：テクスチャの配色に注意してほしいんです。テクスチャデータは、パレットというどんな配色を使用するのかを示すチャートを持っています。PS2の場合、ほとんどの場合、16色か、256色を使用します。当然、256色の方が豪華に見えますが、データの大きさは単純に16倍ものサイズになってしまいます。そのため、できるだけ16色のパレットによって構成されている方がいいんです。もし、すべての登場するキャラや背景などのオブジェクトを256色のパレットで構成してしまうと、すぐに4Mという制限を越えてしまう問題を抱えてしまいます。

――でも、『FFX』の画像は一見すると16色で構成されているようには見えないですよね。

八：すべてのオブジェクトが16色でまとめられているわけではないんです。これも時と場合によるようです。たとえば、「マカラーニャの森」の背景は青と黒系統の16色だけでまとめられているようです。同じように「雷平原」の背景も、赤と黒系統の16色でまとめられているように見えます（写真②）。反対に、キャラクターは特にイベント用のモデルなどでは256色のパレットを多用しているようにも見えます。このテクニックは、たとえば『デビル・メイ・クライ』でも同じように使われているようです。

――これも使用されるオブジェクトに応じて、変えているということなんですね。

②



＜フェイシャルアニメーション＞
ポリゴン（次項）で人間の表情変化を再現する技術。顔の筋肉運動をシミュレートし、より人間らしい表情を作り出す。

＜ポリゴン＞
立体の曲面を表現する多角形。通常は複数の三角形を多用し、ポリゴン数が多くなるほど滑らかな面を再現できる。

＜テクスチャー＞
立体物の表面や質感を現す模様や画像のこと。

＜リアルタイムの演算＞
リアルタイムに計算すること。ここでは秒間60フレームが想定されている。

表現が本来は難しい南国風というテーマ

八：ただ、それだけがすべてではなく、更に工夫した場面も登場するように思います。そもそも、『FFX』の全体のテーマである「南国風」というコンセプトは、PS2上での表現に向いていないはずなんです。南国というのは、太陽の光がきつくてコントラストがはっきりしている世界ですよね。さらに、樹木や海など、コンピュータが根本的に苦手とする光や水から構成されるシーンも多く、色鮮やかな世界なので、使用する色数が当然増えてしまいますよね（写真③）。



反対に、『デビル・メイ・クライ』は暗い世界を表現することで、意識的に色数を押さえることを狙って表現しているように見えます。

――では、どうやって複雑なシーンを表現しているんですか。

八：背景でもキャラクターに近い近景は、256色のパレットを使って、遠景は16色する工夫をしているように思います。また、三角形ポリゴンのそれぞれの頂点に色づけを行うという頂点カラーという技術がふんだんに利用されています。背景の中に影が付いている場所がありますが、これらはすべて頂点カラーを修正して影を設定しているんです。それによって、16色以上の色に見えるという具合です。スクウェアは、専用のツールを開発して対応しているそうですが、それでも根本的には手作業で行っていくことになります。それらの手間を惜しまずに開発していったために、どのシーンも美しく見えるんです。

高いチームワークが読みとれる作業量



――『FFX』は開発にあたった人の数はスクウェアの発表によると300人にも登るということです。これほどたくさんの人をどうやって管理しているんでしょうか。

八：まったく想像できない点ですね。ただ言えることは、それぞれのパーツを作っている人との間の連携はよく取れていたのではないかと思います。極端な話、一召喚獣、一プログラマーみたいな人の割り振り方だったのではと。しかも、召喚獣の雷のエフェクトを見ていると、プログラムで雷を表現していると思われるように見えます。そういうところからも、プログラマーとグラフィッカーの連携が取れていたことが想像できるんです（写真④）。

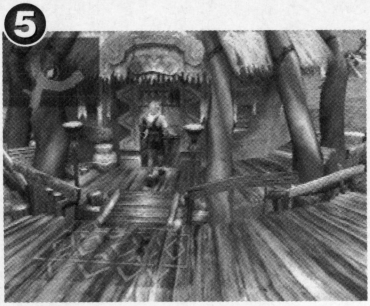
――それだけチームとしての力が高いということですね。

八：PS2は始めから限界のあるハードです。そのため、「どんな絵を見せたいか」という点をまず決めて、PS2で実現できるかどうかを判断して、トップダウン式に何が必要かを作業として割り振っていったのではないかと思います。分業化した先で、それぞれの担当者が、このポリゴン数では無理だよ、じゃあどうしようか、という形で、個別に解決していったのではないかと思います。個々の技術を見ていくと、プログラム的にも、CG的にも、そんなに難解なことをしている訳ではないんです。しかし、その実装されたプログラム、グラフィックの量は莫大な量です。PS2は、ログラマーの側で相当、内部的にチューニングをして、初めてうまく機能する

というものです。そのため、ここまで落ち着かせるためには、ひたすらトライ・アンド・エラーの積み重ねをしたのだろうと思うのです。

――ハードの特性を深く理解できるプログラマーを揃えることが重要だったということなんですね。

ハ：新しい面を表示するために10秒以上も読み込みをするようなゲームに出会うことはよくありますが、『FFX』では、3秒以内に押さえるというルールがあるようです。建物を出たり入ったりしても、どんな戦闘シーンでも、シームレスにつながっていうことからも、それがわかります（写真⑤）。これらのことは、ハードの持つ特性を正確に理解していないと実現できないことです。ハード発表からわずか2年半で、よくここまでハードを知り尽くすところにまで結果を出したなと思わされます。



一つのジャンルの成熟 『FFX』が示す未来

ハ：『FFX』を通じて明らかになったのは、大作はコンピュータの進歩によってもたらさせるのではなく、結局は人が手間暇かけて開発するしかないと言うことだと思います。『FFX』の開発は、見本のないPS2というハードの実験を行いながら、商品としての完成度も引き上げて開発したという代物です。本来は、相反する目標となり現場を苦しめるものです。しかし、その両方を実現しているからすごいんです。それでも、このすごさは、数年で追いつかれてしまうかもしれません。VRAMなどの問題は、ハード的な性能によって、ゲームキューブやXboxでは、カバーされてしまうからです。数年経つと、今『FFⅦ』を見直すとそう感じるように、陳腐に感じるかもしれません。

――ということは、同じ様なソフトが今後他のメーカーから登場してくるということになるんでしょうか。

ハ：必ずしもそうとは言えないと思います。仮に同じ規模で、予算と人がいたとして、同じクオリティの商品が出せるかというと、難しいと思います。『FFⅦ』から4作品開発してきたことで生まれた多数の経験者は無形の財産です。全体を通じて、余裕のようなものが感じられます。これだけの規模のものが登場すると、同類のソフトを開発することは実質的に不可能になったと言えます。RPGの分野が成熟して、完成型ともいえる姿を示していると言えるかもしれませんね。

＜VRAM＞
グラフィックを描画するために使われる専用メモリー。

＜プログラムで（雷を）表現＞
3Dアニメーションを作成して表現するのではなく、実際に雷に見えるようなプログラムを施して、雷を表現すること。

＜シームレス＞
複数のグループ間にまたがっている業務をスムースに行えるようにすること。一般的に流れを図式化したワークフローシステムを用いる。

PROFILE
新 清士
（しんきよし）
某ゲーム会社に勤めた後、フリーライターに。ジャーナリスティックな視点からゲーム業界を追っている。
http://www.jgdconf.com/sakugetu/

アンケートって

日本全国、知らない人など皆無に等しい状況にまでその名を轟かせている『FF』。今回は、普段「ゲーム批評」とは縁もゆかりもなさそうな方々に『X』の感想について聞いてみました。

※本アンケートは、東京・丸の内のオフィス街を颯爽と闊歩するOL100名から集計した後、集計票をシュレッダーにかけてから適当に考えたものです。

完全否定派

★リアル故に髪の毛が肩に刺さってるのが許せない。

★エフェクトがかかると字幕が揺れるのが気になって仕方ない。

★ムービーになると、キャラの顔がテカるのがちょっと。

★ユウナの足元のデザインがなんか嫌だ。日本人なら草履を履け。

★ツッコミどころは死ぬほどたくさんあるけど、俺が一番納得できなかったのは、カーソルが指じゃなくなったことだ！

——瑣末な点ばかり気にしてないで、もっと中身を見ましょう。

★どっちかっていうと『ファイナルファイト』の方が好き。

——ヒロインをボコボコに殴りたい、ということですか？

★感動感動と押し付けがましいところが嫌だ。どんなに足掻いてもしょせん『FF』は「おしん」の感動を越えられない。

——あなたは何歳ですか。

★味方を殴るのが一番効率的な成長方法だなんて、あまりにも穴だらけで本末転倒なシステムです。

——それは『Ⅱ』の話。

★ローディングの異常な長さに耐えられなかった。でもFM音源の音色は非常に美しかった。

——もしかしてMSX版『Ⅰ』？

★ユウナと野球拳ができればよかったのになー。

——ファミマガ読者ですか？

完全肯定派

★最高です！　感動しました!!　昇天していくネロとパトラッシュの姿が頭から離れません。

★最高です！　感動しました!!　クララが自分の力で立ち上がるシーンがとても印象深いです。

★最高です！　感動しました!!　ラスカルとの別れは涙なくして見られません。

——君たちは微妙に間違っている。

★最高です！　感動しました!!　マルチのシナリオでは感動のあまり涙が出そうに……。

——君は深刻なまでに間違ってる。

★最高です！　感動しました!!　特にセリスが地下室でいたぶられているシーンでは、あらぬ妄想を掻き立てられましたよ。

——惜しい！　それは『Ⅵ』。

★最高です！　感動しました!!　まさか神様をチェーンソーでぶった切れるなんて……。

——コメントする気も起きませんが、それは『魔界塔士SaGa』。

★最高です！　感動しました!!　確実に『里見の謎』の3倍は面白かったです。でも4倍はないね。

——なんか両方に対して失礼なことを言ってませんか。

★あのー、素直に「派手な映像に感動した」って言っちゃ駄目なんですか？　娯楽なんてそんなもんだと思いますけど。

——そ、そうですね……。

素朴な疑問点

★確か『FFX』の広告か何かで見たのですが、「人間では表現できないピュアな感情」って一体何なんでしょう？　人間にはできない感情表現があるのか、そもそも人間には存在しない別の感情があるのか……哲学的すぎて僕には理解できません。

——おそらく誰も理解できてないのでノープロブレムです。

★「世界で一番ピュアなキス」のシーンを見るたびに、なんとなく『センチメンタルグラフィティ』の暗黒舞踏オープニング（美少女たちが意味もなく暗闇の中を泳ぐ謎のムービー）を思い出して笑ってしまうのですが。

——私はあのシーンでかなりドキドキしましたよ。このまま溺死してしまうんじゃないかと。

★『FFX』に対する同人界の反応はどうなんでしょう？

緊急 FFXどうでした？

――知るか。

★竜騎士が飛んでいったまま帰ってきません。彼はどこへ行ってしまったのでしょうか？

――それって『X』の疑問か？

スクウェアに一言

★あの……PlayOnline.com、画像ばっかりですっげー重いんですけど。336アナログモデムだとかなーり厳しいです。

――『FFX』のページに飛んだら、いきなり全画面でウィンドウが開いてビビりました。こうなるともうエロサイトなみですね。

★アール○バンで買った天野喜孝の絵をオークションに出してみた。5万円でも買い手がつかなかった。なぜだスクウェア！

――スクウェアに言っても意味がないんじゃないでしょうか。

★今は亡きプレイオンライン誌を復刊させてください。

――アクセラに言ってみては。

★『アインハンダー』はクソゲーじゃないんだ！　むしろ横シューの伝統を守ったいいゲームだ！　だから続編を出してくれ!!

――でも『イズ・インターナルセクション』はかなり……

★結局、任天堂と仲直りはできたんでしょうか？　GBAで『ディープダンジョン』をプレイしたいのになぁー。

――わざと言ってるだろ？

★鳥山明先生はいつから『ドラクエ』の絵を描かなくなったの？

――ノーコメント。

★DCに移植してください。

――無理。

★FF映画のアメリカでの興行収入は散々だったようですね。次はVシネマで『レーシングラグーン』でもやるんじゃないかと期待したんですが。

――歪んだ期待です。

どうでもいい話

★ティーダの「〜ッス！」という口調、どこかで聞いたことがあると思ったら『ジャンピングフラッシュ』だった。

――私は『対戦ホットギミック』に出てくる犬かと。

★スフィアって悪魔召還できそうに見えるよね！

――ね！　って言われても。

★秋葉原の露天で『ファイナルファンタシースター』なるものを購入。しかし中身は『破邪の封印』だったので破壊した。

――複雑過ぎるボケです。読者の98％が理解できません。

★馳星周が自分のホームページで滅茶苦茶けなしてました。もっとも、それでもプレイすること自体はやめられなかったようですが。

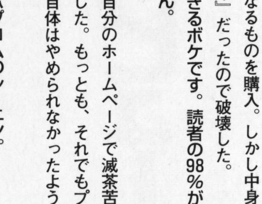
――さすがポプコムのレーニン。

ヒロインアンケート



あなたはユウナについてどう思いますか？

①好きになーる好きになーるとかハグハグとか言わないから好印象　80％
②青魔法で目からビームとか出さないから駄目　9％
③広末じゃなくて飯島愛に似てるような　6.66％
④とりあえずエロ同人誌を買いに走った　3％
⑤のばら　0.512％
⑥トクレセンタボービ　0.256％
⑦『Will』の瞬きアニメからここまで進化したかと思うと感慨深い　0.001％



Text・by R・D・（あーるでぃー）

いまあらためて考える

劇空間?! ブリッツボールレビュー



敵がいつ襲ってくるかわからない混迷の時代でも人々のハートをがっちりつかんでやまない夢のメジャースポーツ、それがブリッツボールだ!!

実際にあったらおもしろいけど……

『ファイナルファンタジー（以下、FF）』には何かしらミニゲームがあるものだが、本作『X』のそれはブリッツボールと呼ばれるスポーツ。『FF』シリーズのミニゲームは毎回凝ったつくりになっていて、ブリッツボールもオマケ要素とは言えないくらい力が入っている。

とはいえゲーム本編でイベントの絡みを終えた後はレアアイテム回収のためにプレイすることが多いようなので、果たしてこのブリッツボールがミニゲームとしてどれほど機能するものなのかを、スポーツゲームの観点から見ていくことにしよう。

まずはブリッツボールのルールを簡単におさらいしておくと、殴るなどあからさまに激しいフィジカルコンタクトを無制限に容認したサッカーや水球といったあたりが近いですね。

水球でいうアタック（ボールを奪うために相手選手の体に乗って沈めたりする激しい接触のこと）の要素があるのと、水中での競技ということを考えると水球のイメージがより強い感じがする。まあ、あまりメジャーなスポーツではない水球のルールって言われてもピンとこないだろうから、水中格闘サッカーのようなものと考えてもらって差し支えないです。

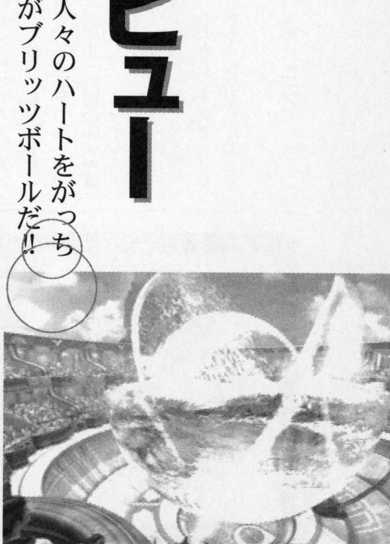
フィールドプレイヤーは基本的にディフェンダー2人、ミッドフィルダー1人、フォワード2人。それにキーパー1人を加えた6人が1チームを編成する。中盤が薄いように感じるが、フィールドもそれほど広くないのでバランスは悪くない。

ちなみにブリッツボールのコートはスフィアプールと呼ばれる水を満たした球体で、選手はその中を潜った状態のまま試合を進行していくものになっている。

ただし、水中がフィールドになっているからといって3次元空間競技が展開されるわけでもなく、実際には前後左右の平面上での動きしか表現されないのはトホホな感じ。せっかくゲームの幅が広がる空間が用意されたにもかかわらず、それを無視するなら別に水中競技にしなくてもいいと思うんだけど。実現しなかったにせよ、3次元を広く使ったスポーツが実際にあったらおもしろいだろうと思わせる設定ではあるかな。

アレを思い出させるゲームシステム

ところでこのブリッツボールは選手をマニュアルで操作できる（オートモードはあまり意味がない）のだが、決してアクションの要素は高くない。それというのも攻撃側と守備側がマッチアップす



る場面（エンカウント）ごとにコマンド選択を行なうことで試合が進むという、テクモの『キャプテン翼』（FCほか）を思い出させるシステムだからだ。

『キャプテン翼』を知らない人のために一応説明しておくと、これは同タイトルの漫画をモチーフにしたもので、ゲームバランスはイマイチだが当時は誰もが驚く斬新なシステムを引っさげて登場したスポーツシミュレーション、というよりは〝スポーツアドベンチャーゲーム〟と呼んだほうがしっくりくる作品だった。いろんな意味で衝撃的だったから、見たことがある人ならあの驚きを忘れていないと思う。まさか僕も『FF』の最新作で『キャプテン翼』を連想するなんて思ってもみなかったですけど。だが、よく似たシステムのブリッツボールと『キャプテン翼』を比較してみると、FC時代のソフトとはいえさすがに1本のゲームとして成立していた『キャプテン翼』に軍配が上がる要素が見受けられる。



見た目とは裏腹に行動できる空間は限られている。これではスポーツとしての爽快感は得られない

まずコマンドウインドウ呼び出しの反応だ。効率よく点を取るには先述したエンカウントをできるだけ避けてボールを前線に運ぶことが肝心。そのためエンカウント直前でウインドウを呼び出してフリーの選手にパスを送りたいのだが、この反応が極めて遅いのだ。ディフェンスを引きつけておいてパスを出すというオーソドックスな作戦も、この反応を計算に入れていないと孤立して囲まれる場面を自ら作ることになりかねない。はっきり言ってストレスを感じるくらいの反応の悪さは、スポーツゲームに不可欠な爽快感を演出する要素としては致命的だろう。

さらに戦術性に欠けるところも気になる。『キャプテン翼』ではパスを出す位置をカーソルで選択できたので、スペースにパスを出して選手を走らせるといった作戦も活用できた。しかしブリッツボールは「どこに」ではなく「誰に」パスを出すかの選択になるので、プレイの幅がとても窮屈に感じてしまうのだ。結果が容易に想像できると、ビッグプレイに驚きを覚えることはできなくなってしまうのが残念。

また、チームレベルが上がると使えるフォーメーションが増えていくのだが、効果的なのは前線にフォワードを残す「カウンター」くらいで、あとはあってもなくても構わないものばかりだ。とくにフィールドプレイヤーを横一列に配した「フラットライン」など、オフサイドがないルールでは自殺行為にすぎない。チームレベルによって戦術理解が成長するなら選択の幅も広がるというものだが、そんな要素もないと結果的に「カウンター」を覚えるまでは極端なフォーメーションを使いたくないと思わせることになってしまうのだ。

ほかにも強力な選手を発掘するスカウトモードがあるのだが、初期メンバーを成長させれば充分に戦っていける（慣れてくれば圧勝も簡単）ので、わざわざ世界中を駆け回ってまで獲得しようとする気にならない。極端に能力が低い選手に不満があれば入れ替えてみようかと思う程度だろうか。

これらのさまざまな要素も結局は同じことが繰り返されて単調に感じることが多く、ブリッツボールにスポーツゲームとしてのカタルシスを求めることはちょっと難しい。オマケのミニゲームにしては1試合の時間が長いし、お目当てのレアアイテムを回収してもまだやってる人、います？

ま、僕にとっては『キャプテン翼』みたいな個性的なゲームがたくさんあった時代を思い出させてもらっただけでも価値はあったんですけど。そういう意味でスクウエアに感謝しちゃうのって大間違いですかね？

松田剛（まつだ・つよし）：ライター。実はストーリー本編よりブリッツボールほうが長い時間やってたりして。だからウチのティーダ君は戦闘よりブリッツボールが得意じゃないかってくらい。呑気丸出しですな。

映画版『ＦＦ』を通して考える

スクウェアが170億円をかけて手に入れたもの学んだこと

映画的と言われ続けた『ＦＦ』が遂に映画化されてしまった。アメリカでの業績の実際と意義とは何だったのだろうか？

嵐の海へ漕ぎ出した とてつもなく大きな船

映画「ファイナルファンタジー Spirits within（以下、ＦＦムービー）」が7月13日、全米2000館の映画館で公開された。しかし、公開第1週の収益は1104万ドルで、ランキングは4位という結果に終わった。週末に好天が続き、映画ファンが行楽に出かけたのではという声もあったが、翌週から公開が始まった「ジュラシックパーク3」は、一週で5000万ドル以上を稼ぎ出し、くっきりとした差をつける結果となってしまった。そして、8月末までに出せた収益は、3210万ドルあまりと、惨憺たる結果に終わっている。一方で、同時期に公開が行われていたエディ・マーフィ主演の「ドクター・ドリトル2」は1億1000万ドルを稼ぎ出した。

公開前の6月23日に行われた、スクウェアの株主総会時に出た質問として、「『ＦＦムービー』から、どれくらいの収益を目論んでいるのか」というものがあった。それに対して、和田洋一取締役が「北米の興行収入が、年間20位から30位というレベルであるならば、今この事業がビジネスとして成立する水準であると想定しております」と答えている。

しかし、そのランキングを取るためには、2000年度の興行収益ランキング実績で比較すると、収益は1億ドルから、7500万ドルの水準が必要で、3200万ドルという数字は80位レベルという結果になってしまう。

また、投資した金額に対しての回収率の点から見ても厳しい。興行収益を投資金額で割る投資回収率を見ても、「ＦＦムービー」は22％という結果で、過去5年間でワースト2位となる結果になりそうだ。興行収益から投資金額の1億4000万ドルを引いた損失額の場合は、1億ドルを簡単に越えてしまうため、2位下に4000万ドルもの大差をつける1位だ。

つまり、冷静に考えるならば、スクウェアにとっても、ビジネスとして成り立たない水準にまで、北米の公開では厳しい結果が出ているということになる。

その結果に対して、株価は映画の公開直後から、すぐに反応している。7月13日、3190円だった株価は、週明けに4位という結果が報じられると急落し始め、7月24日には、一時2510円をつける場面もあった。その後、『ＦＦＸ』が200万本のセールスを実現した結果を通じても、株価は回復するきっかけを獲得できず、経済の悪化に引きずられる格好で、1300円台までずるずると下げてきている。

PROFILE

新　清士（しんきよし）
某ゲーム会社に勤めた後、フリーライターに。ジャーナリスティックな視点からゲーム業界を追っている。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

スクウェアの経営を圧迫するのは今から

「FFムービー」は、当初、銀行を中心とした匿名組合（いわゆる委員会方式）を使ったファンドとして、広く資金を集めることが試みられた。しかし、実際には資金を集めることができず、大半の資金はスクウェア自身の自己資金を使っている。

そのファンドは、現在スクウェアの経理上は「固定資産」として投資した金額が丸ごと計上されているため、赤字を引き起こす要因とはなってこなかった。しかし、今後、興行の結果を受けて、現実の損益へと転換することが始められてくる。その償却方法について、同じく株主総会上で、和田取締役は「年度ごとの、収益計画、収益予想を出し、それに応じて費用として償却していくという手法を取る。今年度、来年度、再来年度、4対4対2とか、だいたいそのような傾向で、償却していくのではないかと考えている」とも発言している。

また、同じく6月23日に行われたIRカンファレンスの席上で、「償却額の水準自体は北米の興行収益が非常に低水準だったということになれば、もう少し後ろに倒れますし、日本もだめでDVDも見込めないなら手前で償却が発生する」と述べている。これは、日本でのセールスが成功した場合は、損金を今期に計上しない形を取り、日本もだめだった場合は、今期に特別損失として計上されるということを意味している。

つまり、今まで償却されていなかった、「FFムービー」の開発費がスクウェアの経営を圧迫し始めることになるのは、これからということだ。



なぜ、アメリカ人に受けが悪かったのか？

どうして、アメリカで「FFムービー」は、ヒットすることができなかったのだろうか。

知名度が問題だったのではない。すでに、ゲームソフト『ファイナルファンタジー（以下、FF）』シリーズは、『Ⅶ』で50万本、『Ⅷ』で150万本、『Ⅸ』で100万本をセールスと高い評価を獲得しており、雑誌の表紙を飾ることも度々で、すでにビッグタイトルとしての地位を築いている。日本での200万本を受けて、『X』の100万本突破も確実と見られ、ブランドもすでに充分に確立されている。

アメリカ人の評価も、決して悪い訳ではない。インターネット上の掲示板形式で、映画の批評を掲載しているYahoo! Movie (http://movies.yahoo.com/) では、すでに1500人以上のユーザーがスコア付けとレビュー投稿している。「FFムービー」の投稿者の平均点は、5点満点で、3.8点。このスコアは、「A.I.」の2.8点や「ジュラシックパーク3」の3.0点に比べると、ずいぶんと高い。投稿されているレビューを読むと「『FF』シリーズのいいところを持ってきている」や「グラフィックのクオリティの高さは本当にすごい」、「本当にこれはCGなのか？」といった誉め言葉で飾られた5点満点の投稿記事も多い。

しかし、全体を読んでみると、厳しい意見には一定の方向性があることがわかる。ストーリーに対しての評価が厳しいのだ。5点満点をつけていて、「コンピュータアニメーションは本当に驚異と思える」と誉めていながらも、「ストーリーは本当に悪い。この点ではとても失望した」（1506番）という指摘が行われているケースが少なくない。「失望すべきエンディング」（1502番）、「ストーリーはまったくまぬけで浅はかだ」（45番）など。

ニューヨーク在住で、パラマウント系列のニッケルオデオン社に

所属するCGアニメーターの渡辺幸代さんは、「ストーリーの基調として流れているガイア理論といったエコロジーをテーマにしたようなストーリーはアメリカ人が受け入れるには難しすぎ、ピンと来にくい題材なんです」と指摘する。「アメリカ人にとって、アニメ風の画面というと、どうしてもディズニーを連想します。『トイストーリー』や『ディズニー』の成功の裏には、アメリカ人の期待に違わないオーバーアクション性があると思います。『FFムービー』がフォトリアリスティック性を強調しているといっても、モーションキャプチャーを使っている割には、アクションシーンが足りないのではという気もします。演技にもシーンによりばらつきがあり、それが人間味を感じさせない理由にもなっていると思います。また、アメリカ人にとって、口の動きを同期させるリップシンクは非常に気にします。一緒に観に行った同僚の友人は、言葉とずれているのが気になって仕方がないと話していました。手付けで行われていると聞きますが、この点もアメリカでは不利に働いたと思います」

制作費をのぞけば 本来、記録づくめ

しかし、日本人の監督が全米2000館以上の上映に成功した例は、2900館での上映に成功した「ポケモン」シリーズ以外にはない。それ以下の数字となると、200館での公開で、900万ドルを稼いだ周防正行監督の「shall Weダンス?」や、黒沢明監督の「乱」ぐらいしか見あたらない。3200万ドルという収益は小さな数字ではない。大人も対象とした、日本人監督の映画としては、本来記録づくめで、もっと評価されてよい映画なのである。

問題は、4年間もかけてしまった開発費が170億円と高すぎるため、それらの記録がかすんでしまっているという状況がある。

鈴木尚社長はIRカンファレンスの席上、「第1作目以降は、映像事業の根本として、映像技術、シナリオ、制作システムを研究開発していく技術を内部に持つことが重要なポイントで、それを維持する」と述べている。ただし、「開発費につきましては、外部の資金を使ったCG開発を考えております」としている。



スクウェアは、自己資金で開発したために大きなリスクを背負い込む結果となってしまった。安定した人気を持つゲームでの『FF』シリーズがあり、毎年その発売が行われ続ける限り、売上げ面で来年度以降に業績が急激に悪化することは考えにくい。むしろ、これから発生する「FFムービー」の損失を一定期間かけて償却するためには、確実に発売していくことが必須条件となる。そして、スクウェアは今すぐ映画事業をあきらめたわけではない。「今すぐに製作スタジオを閉鎖するということは、選択肢としてありえますが閉鎖する費用も発生しますので、考えておりません。外部資本で続けるという道を模索しております」(同)と述べている。

すでにスクウェアピクチャーズは、第2作目の製作を開始したという噂がアメリカでは出ている。主人公のアキのCGモデルのデータを引き継ぎ、第一作の続編ではないSF映画となる模様だ。スクウェアが本格的に資金調達をするため正式に発表する段階も近いのではと思われる。

スクウェアは確かに今後、一度は危機に陥るかもしれない、莫大な額の学習費を払うことになった。しかし、これは日本人監督の作品が、常に全米で公開されるようになる夢の第一歩に過ぎない。アメリカでも、日本でも受け入れられる『ファイナルファンタジー』とは何か。スクウェアの今後の動きに注目したい。

やだ、観ちゃった！

映画「ファイナルファンタジー」批評

全米で先行公開されて以来、物議を醸し続けてきた問題作をさっそく観てまいりました。10年ほど前に学研が製作した映画「クライシス2050」と同じ匂いを感じたのって俺だけ？

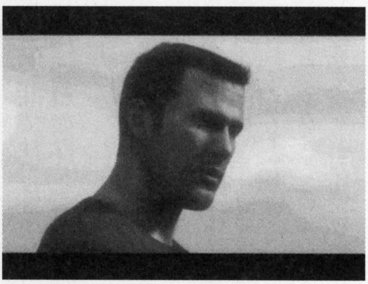
FINAL FANTASY
2001年9月15日より
全国東宝洋画系劇場にて公開。
製作・監督・原作：坂口博信

観ましたよ、FFムービー。これに150億円もかけたなんて、坂口監督ってば凄いっす。天晴れです。まさに「1人でバブルを引きずる男」状態です。カコイイ！

とりあえず評価できるのは、声優にドナルド・サザーランド、スティーブ・ブシェミ、ジェームズ・ウッズといった渋い役者陣を起用したところ。「ヴァイラス」（サザーランド）、「エスケープ・フロム・LA」（ブシェミ）、「ヴァンパイア／最後の聖戦」（ウッズ）というB級アクション映画好きな人間にとって、たまらない配役でした。坂口監督サイコー！

あとは……うーん、褒めるとこないや。

確かにCGのクオリティは見事。しかし、「実写に近づける」という作業だけに没頭しすぎて、あとの部分がボロボロでした。まず、どうしようもなく平凡なカメラワーク。ハリウッドの若手監督が実写映画で斬新なショットを作り出しているというのに、なんともありきたりな映像ばかり。演出力ゼロ。アニメ映画「カウボーイ・ビバップ／天国の扉」の方が遥かに優れてましたよ。



ストーリーも、観ている観客が理解できないまま、登場人物たちが「よし、分かった！」とか言って強引に進んでいくし。セリフもピンと来ないし。「アポロ13」の脚本家が参加しているっていうから期待したのにガッカリです。金もらったんならちゃんと仕事しろよ！

そんなFFムービーですが、各界著名人の感想を聞いてみましょう。

「物語の結末に確かな希望を、愛する日本の未来に無限の可能性を感じた」（自由党党首・小沢一郎）

「臨場感ある映像を見事に表現しているCGの技術に感動しました」（民主党幹事長・菅直人）

……そんな甘っちょろいこと言ってるから小泉人気の影に隠れちゃうんでしょうな。

「この映画から溢れるエネルギーが観る者全てを刺激する」（小室哲哉）

……TKの時代も終わりましたなぁ。

「ファイナルファンタジーは映画の世界を変える第一歩だ」（藤井フミヤ）

……フミヤート、根拠レスな無難な感想です。

「精神的な荒廃に叩きつけられた勇気ある回答だ」（心理学者・富田隆）

……確かに150億円とは男気があります。

そんなわけで色々と考えさせられる映画でした。正直、坂口監督にはゲームだけ作っていてほしいと思いました。以上。

（東野忠志）

どうする!? どうなる!? これからの『FF』を完璧に予想する

シリーズを重ねるごとにファンの予想をいい意味で裏切り続けてきた『FF』。だけど10作ともなるとさすがに次回作が想像できるんじゃない？

色んな意味で注目株！ これは紛れもなく『FF』だ

ルールのために雷も避けまくったしキッパもグレートゴールキーパーに育てたぜ！ということで今後の『FF』シリーズを予想してみましょう。まずは年末発売予定の『キングダムハーツ』、ディズニーとスクウェアという食い合わせの悪そうな（失礼）提携作品です。一見『FF』とは関係ない様ですが、『FFⅩ』付属のDVDを観た人なら気付きましたね？これは正統な『FF』シリーズ作品です。主人公が使用する魔法が、ファイア、サンダー、ケアルってほらまんまですよ。キャラクターは野村氏デザインの3頭身キャラなので、ヒロインは『FFⅨ』のダガーそっくり。そして極めつけは台詞の数々。

「俺には分からないんだ、この世界が本物なのか」

「ソラを消しちゃだめだ！」

「俺たちの居場所はここじゃなくても良かったんじゃないか？」

「このごろ無性に考えちゃうんだよな。何で、何のために、ここに俺がいるのかって」

「お願い……消えないで」

どうですか、『FFⅣ』や『Ⅷ』に代表される自分探し系ですよ。これはもう『FF10・5』と名乗っても誰も不思議がりません。流通さんも予約が取り易くなって大喜びですよ、きっと。

しっ・かっ・しっ！

よく観ると少しだけ違和感があります。ジタン（仮称）の周りを見覚えのある青い帽子の白いアヒルがうろちょろしてるんですよ、何故か。「みんな仲間だ」とか言ってるし。さらに、ジタンが見慣れた〝しょうかん〟コマンドを発動、まばゆい光の中に幻獣界への扉が……登場するのはシヴァか、バハムートか、意表をついてようじんぼう!? ……ってあの愛らしい青ゾウさんは、ダンボですよ。誰もが半年に一回くらい聴く、耳がダンボになっちゃうよ～、という慣用句でお馴染みの彼です。アイデンティティがどうこうやってる中で可愛いディズニィーキャラが総登場する不思議空間……これは全ゲーマー必見の注目作ですよ。要チェキ！



『FF』がオンラインに進出！

次は『FFⅪ』。正式タイトルは『FF XI Online Another World』。年末にベータテストを開始して、2002年3月正式稼動予定です。プレイオンライン専用なので、ハードディスクとネットワーク環境が必須。PS2版の他、ウインドウズ版も発売される予定。スタッフは『FFⅠ』～『Ⅲ』のゲームデザインを手がけ、『聖剣伝説』シリーズの生み親でもある石井浩

いつもダンディ シドの歴史

『Ⅱ』以降の『FF』には欠かせないキャラクターとなったシド。彼は作品ごとに様々な人間的側面を見せてくれた。

『ファイナルファンタジーⅡ』
元騎士団長の飛空挺屋さん

『ファイナルファンタジーⅢ』
飛空艇で邪魔な**大岩を破壊する**飛空艇乗り

『ファイナルファンタジーⅣ』
主人公の**良き理解者**でもある飛空艇技師

『ファイナルファンタジーⅤ』
世界的な発明家で**囚人**

『ファイナルファンタジーⅥ』
魔導研究家でヒロインの父親的存在

『ファイナルファンタジーⅦ』
伝説の飛空挺パイロット。**トラウマ持ち**

『ファイナルファンタジーⅧ』
学園長兼主人公の父親的存在兼**魔女のアレ**

『ファイナルファンタジーⅨ』
大国の王様で飛空挺技師でエーコの養父

『ファイナルファンタジーⅩ』
アッパー系親父で族長

『FINAL FANTASY－THE SPIRITS WITHIN－』(映画)
主人公AKIを導く恩師

一氏と、『クロノクロス』の加藤正人氏、田中弘道氏の名前が公表されています。価格はソフトが6000円程度で、月固定で1200円前後のプレイ料金が課金されます。HD代やモデムを考えると初期投資は高いですよ。ちなみに損益分岐点は30万人と発表。

肝心のゲーム内容は、キャラが濃くて絵が綺麗な『ファンタシースターオンライン』といった印象です（もちろんいい意味で）。当初はアナログモデムのみの対応ということなので、同じエリアで同時プレイできるのは多くて20～30人くらいではないだろうか。しかしそこは『ファイナルファンタジー』なので、従来のオンラインゲームにはないあっと驚く仕掛けが隠されているに違いない！　その鍵を握るのはそう、あの男です。『Ⅱ』以降の『FF』に必ず出演し、『Ⅸ』では王様にまで上りつめたシド。『Ⅹ』では息子のアニキにおいしい所を持っていかれてしまったシド。彼ならば『Ⅺ』にも必ず登場することは間違いないでしょう。『FF』主要キャラで唯一映画にまで出てますから。そこで彼の役割を予想してみましょう。まず、基本に戻って飛行艇絡みなのは間違いありません。しかし移動範囲が限られるオンラインで飛空挺を飛ばすのはいささかきつい、ということでずばり、受付のホスト役でしょう。ゲームに接続するとそこは巨大飛空艇の中、そこでチャットや掲示板で仲間を集い、シドに頼んでレベルにあった目的地へ運んでもらう、というわけですな。いやー、はっきり言ってアタリでしょ、これ。もっとこういかにもガセっぽいこと書こうと思ったのに、当てちゃいましたよ、やばいっすね。

次はトラブルの予想。これはもうプレイヤーの年齢層が低く、ネットゲーム初心者が多いコンシューマ機なので、ありとあらゆるトラブルが目白押しになることは間違いはないでしょう。『FFⅡ』ごっこと評して味方を切りつける者、トードやポーキーを初心者にかけまくって混乱させる者、角なし、角なし～♪　と陰湿なキマリイジメを続けるロンゾ族など、公序良俗に反する行動をするプレイヤーが続出。

しかしそこは『ブラスティー』でスムーズなロボットの変形アニメを実現したスクウェアですか

ら、さくさくとすべての問題を解決。修正バッチファイルを送り込みます。HDがあるのでバージョンアップはこまめに行えます。めでたしめでたし。あれれ、特にびっくりするようなことは何もないですね。普通にみんなで戦ってたまにはパズル解いてレアアイテム（アビリティ）持ち帰って次のクエストへ出発するような内容かなぁ。みんなで2コンのマイクに向かって歌うオペライベントとか、勝手にキャラが動いて「みんなここは　おれに　まかせてさきにいけ！　うわー」とか言って死んじゃうイベント（ザコキャラに対して一定の確率で発動）とか、100人くらいで同時にキマリがもっとも傷つく悪口を考えてぶつけるイベント（キマリは交代制）とかあったら凄いけど、さすがにやってくれないでしょうね。

結論。『FFⅪ』は操作系やシステムがよく練られた普通に面白いオンラインアクションRPG。ただし『FF』らしさは特に感じられない。稼動当初は何回かサーバが落ちるけどすぐによくなるから我慢しよう！　以上。

『FF』シリーズ販売実績の歴史

タイトル	発売日	ハード	推定実売本数
『ファイナルファンタジー』	1987年12月18日	FC	52万本
『ファイナルファンタジーⅡ』	1988年12月17日	FC	76万本
『ファイナルファンタジーⅢ』	1990年4月27日	FC	140万本
『ファイナルファンタジーⅣ』	1991年7月19日	SFC	143万本
『ファイナルファンタジーⅤ』	1992年12月6日	SFC	248万本
『ファイナルファンタジーⅥ』	1994年4月2日	SFC	254万本
『ファイナルファンタジーⅦ』	1997年1月31日	PS	328万本
『ファイナルファンタジーⅧ』	1999年2月11日	PS	360万本
『ファイナルファンタジーⅨ』	2000年7月7日	PS	262万本
『ファイナルファンタジーⅩ』	2001年7月19日	PS2	220万本

『FFⅫ』の真価を問う！

そんな先のこと分かるわけありません。それでも頑張って予想すると、現在出ている情報は、2003年3月期発売予定……早速ダウト！　そんなすぐに出るわけないですね。株価対策とかそんな感じでしょうか。

開発スタッフは、松野泰己氏（『オウガ』シリーズ、『FFT』、『ベイクランドストーリー』）、伊藤裕之氏（ATBの生みの親、『FFⅨ』ディレクター）の2名があがっています。それだけで判断しても意味ありませんけど、面白そうですね。『FF』プラス松野氏ということで、反乱軍が出てくるのは必須でしょうか。松野作品も『FF』も良い意味で一貫性がないので、RPGになるかどうかも分かりませんね。こちらは普通の一人用ですがプレイオンラインにも一部対応しているとのこと。雑誌と同じ情報開示でヒントが出ても一般の攻略Webにスピードで敵わないんで、それ以外の面白コンテンツがあるといいですね。とにかく今後もFFは色々驚かしてくれそうなので、期待してます。

PROFILE

如月七葉（きさらず・ななは）

『FFⅡ』、『ロマンシングサガ』、『FFⅧ』を堂々と発売したスクウェアは素敵な奇ゲーメーカーだと思います。『アナザーマインド』とか『ゼノギアス』もね。メジャーメーカーなのに他社はできないことを平然とやる、そこにしびれる憧れるゥゥッ！

唐突だが、いま秋葉原で初代ファミコン用のソフトが売れているという。また、10年ほど前に隆盛を誇った「週刊少年〜」系の漫画が、堰を切ったように続々と復活したのも記憶に新しい。

これらの現象は、人々がノスタルジーに飢えていることを証明している。このノスタルジーは誰もが『スーパーマリオブラザーズ』や「北斗の拳」について語り合えた時代へと向けられたものである。

それほどまでに現代人の趣味趣向は多種多様化しているのだ。たかだか10数年前と比較しても、である。

『ファイナルファンタジーX』はそのような時代にあって、久しぶりに学校や職場で共通の話題として会話にのぼるタイトルとなった。まず、その圧倒的なパワーに敬意を表すべきであろう。

また、今回の特集を組むにあたり様々な立場の方に『X』の印象を聞いたのだが、多くの方から「少し触っただけではよくわからない」との返答をいただいた。実は我々編集部のファーストインプレッションも同様であった。「一体これはなんだ?」と。

それは『X』が従来の『FF』に、否、それどころか既存のゲームの遺産にまったく頼ることなく独自の方向性を打ち出したことを意味している。あえて前へ突き進む、その心意気を賞賛すべきであろう。

作品としての『X』に評価を下すのは、それからとなる。だから『FFX』を批評するのは並大抵の作業ではない。文化としてのゲームの位置、ゲームとしての『FF』シリーズの位置、シリーズ作としての『X』の位置を把握しなければならないのだ。

このような性質を持ったゲームソフトはおそらく『FFX』が最初であろう。

と、ここで頭に浮かんだことが一つ。

これは『FFX』ではなく、『FFエックス』という、新ジャンルのゲームではないのか。『X』から始まる新シリーズ作ではないのか。不思議なことに、そう考えた方が作品として批評しやすいようにも思える。

そうと決まれば話は早い。

そこの君ッ。両腕を胸の前でクロスさせるんだ。いいかい? 次に両膝を少し落とす姿勢で構えるんだ。いくぞ? せぇーのっ!

「えふえふエークスッ!」

第1特集総論

まずは認めることからはじめよう



大好評連載

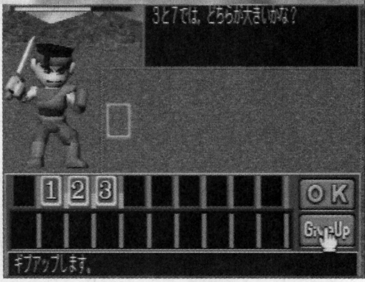
悪趣味ゲーム紀行 第四十二便

PS『スタディクエスト 計算島の大冒険』

がっぷ獅子丸

日常でPCが既に欠かせないデバイスとして定着し、コレ無しにはロクに漢字が書けないわ計算も侭ならないわで、一般生活において極めて支障をきたすこと頻り。こないだ会社の行動予定表に『特別休暇』と書こうとしたら、最後の一字がどう頑張っても出てこなくて、やむなく『**特別休み**』と書いてフロア中の婦女子にカ一杯馬鹿にされましたが、既に人間様の方がコンピュータの端末と化してンじゃないかと不安になる今日この頃。なかには常にオンラインじゃないと不安でしょうがないと言い出す人もいる位で、確かに既にインターネットでの情報サポートが無ければ獅子丸の会話レベルは40%以上IQが下がっている気がします。先週、打ち合わせから帰りの電車で同僚との世間話の途中、確か蟹食いたいねという話になった際にその彼「僕カニだめなンスよ。昔TVでセブンが怪獣に殺されちゃったの観て以来トラウマになっちゃって。確かえ〜と、そう！**カニモグラー**って怪獣ですよ!! **セブンがドロドロに溶かされちゃう**ンですよね〜」「……。えと、そんな怪獣いたっけ…？」「やだなあ、獅子丸さん知らないンですか？ 確かそのあとアストラが助けに来るンですよ！」『ウルトラシリーズの中でもソンな話、俺知らないぞ？ 大体カニモグラーって一体ナンだ？』「え？ セブンじゃなかったでしたっけ？ ンじゃアレだ、星がでてないと変身できない奴、えー……そう、**スペルマん!!**」根本から記憶がネジ曲がってるけど、ここで彼の言いたいのはおそらく『スペクトルマン』だろうと思いましたが、面白いので気が付かない振りをしていたら、それから市ケ谷〜新宿間、彼は大声でスペルマを連呼し続け、車両中から熱い視線を浴びつづけた麗らかな秋の午後。是ほどアホ化が進行しますと流石に獅子丸も恐ろしくなってきちゃいましたので、勉強の秋にちなんで、大脳辺縁系にグッと来るゲームを捜していると、フト目に付いたのがコレ、ゲームをしながら学習できる駄目小学生必見の『**スタディクエスト 計算島の大冒険**』です。このメーカーの**志学社**というトコロは、PC関連の教育用ソフトの開発・販売で知られたところではありますが、元々勉強や仕事から逃避してゲームを遊ンでるユーザーが大多数を占めるこのPS市場において、手段が目的にすり変わったようなというか、幾ら食べても太らないダイエット広告のような素晴らしい売り文句は果たして如何程のモンでしょうか？ ゲームはRPG仕立でストーリーは、遥か遠くのどこかに小さな島国の**アリスメ国**がありました。かつては近代国家としてアーバンライフを栄華してたのですが、突如数や計算を操る**大**

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
'68年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな33歳。



答えは判っているのに、数字がない……。緊張感というよりも！　不条理感といったところでしょうか（三枝風）。

魔王ランダムの出現でメタメタになってしまいました。これがタダの荒廃なら単に復旧すれば良い話なのですが、困った事に国民全ての算数能力を**幼児以下**にされてしまいました。薬草の調合や造船の設計図はおろか日にちすらワカンナイという、超近代国家からいきなりニカウさんの水準を大幅に下まわる超アホ国家に転落し、更に島中には甲冑兵士やらドラキュラやらコンセプトに余り一貫性の無いモンスターが徘徊して捕まると算数の問題を出され**正解しないと殺される**という最悪の状況。どれ程の月日が経ったのか**この国を救えるのは『計算能力』を身に付けたものだけである**という伝説まで生まれた頃、やがて乗っていた船が難破しプレイヤーである主人公が1人、この島に漂着する処から始まるという、今日びのゲームの中では比較的**無理の無い設定**で要するにこのアホ島民の情報を聞きながら大魔王ランダムを俺様の算数能力で蹴散らしてやるという目的ですが、ゲームはリアルタイムで時間が進行し、ダラダラやってると魔王様から「この島から出て行け。この島をどうしようと**ワシの自由じゃ！**」と言われますからゲーム時間の7日間以内にクリアするのが条件で、プレイ中にうっかりウトウトしちゃうとエライ事になってる訳です。戦闘方式は、敵の出題する算数問題を数字や分数など記号のカードを使って解答する形式で、数秒以内に答えないと攻撃され、当然戦闘中にポーズなど出来る筈もなく、答えを間違えたり、モタモタしてるとアッサリ殺されます。またカード＝体力なので自分で常に必要なカードを仕入れて無いと判っても答えられない状況になりますので、初めから最後まで全く油断ができません。問題の内容は小学生対象でゲームスタート時に1年生～6年生程度の難易度選択が可能でゲームが進行するにつれ高くなります。これがまた非常に曲者でして、イイ大人な私、当然6年生を選択しましたが、獅子丸程度がゲーム感覚でできるのは2年生迄で、3年生を超えると3桁×2桁の掛け算とか暗算で即答困難な難易度に突入し、最終的には円柱の体積とか、分数の乗除混合計算までも遠慮ナシに出題されてきます。コレを真っ向勝負でやり続ければ算数能力的には充分以上の成果が期待できそうですが、既に脳細胞が減ってゆくだけの歳になった我々には、頭を使うということが如何に面倒かということと、自分が物凄い不精者だったことを改めて認識させられたダケでした。そしてやっとこさ大魔王を倒すと「私の使命もここ迄の様だ」と捨て台詞を残し、それを聞いた島の住民「**ワシら近代国家で調子コイてたのを気付かせるために魔王はコンナ事したのかも知れん**」と、実に物分りの良いコメント。しかし魔王を倒しても人々のアホは直らず、計算能力が戻った暁に帰るための船をつくってやるのでオマエが国じゅうの皆に、数の大小から算数を教えろと、一生一緒にいてくれやに等しいコトを言われ、結局俺だけ救われないじゃん！　と、このゲームは**何でも上手くは行かないのが世の中**という有難い人生教訓までプレイヤーに植え付けて終わるのでした。



画：南敏久

スタディクエスト 計算島の大冒険（RPG）
メーカー：志学社／機種：PS／価格：5,800円／発売日：2000年7月6日

お待たせしました。今回は玩具で有名なあのメーカーです。



ゲーム批評にひとこと

フロムエーで求人募集するのはいいアイデアだと思います。ゲームマニアの失業率は相当高いと思うので。(神奈川　ザイード)

担当編集がガンダムで一番好きなのは「ザクレロ」です。あの、目が！



ゲーム批評にひとこと PS版『DQⅣ』。クリフトのザキ・ザラキ連発仕様だけは残してほしい。作戦コマンド「命令させろ」などとんでもない。（千葉　ラッキーマニア）

ごめんS君。君にあげたキン消し、トイレに落とした奴だったんだ。



ゲーム批評にひとこと すいません。許して下さい。(京都　スパルトイ-K-TAM)

実写のガンダムゲームは無かったことにしてほしい今日この頃です。



はやのん：引越し後、テレビを買いたくない！　ということで、音の出ないPCモニターで『FFX』をプレイ。ステキなフルボイスを聴くことなくクリアしてしまいました。でも結局キューブにあわせてテレビを購入。『FFX』の2回目、いっとく？

GCの発売で超多忙の名越稔洋、『スーパーモンキーボール』も本体と同時発売中!!

名越武芸帖

其の十二「難しさと面白さ」

今回はゲームの難易度と面白さの関係についてお話しします。実は先日、ある人が雑誌に書いている記事が気になってこのテーマを選びました。その記事にはこう書いてありました。**「今は難易度が高いゲームは必要ない。難易度で売り上げも決まる」**思わず首をかしげてしまいました。そうなんでしょうか……？

さて難易度。まずは言葉の意味が結構深い。英語で言うとdifficulty。それから訳すと、難度という方が正しいそうですね。難度というと思い出しませんか？　俺は体操競技を思い出します。ウルトラCとかね。C難度とか言うじゃないですか。でもなぜゲームの場合は難易度って言うんでしょうね？　体操の様に人間が体を張ってできる事の限界（難）を追求して、それを採点するというひとつの〝ゲーム〟において、簡単（易）な事をしていても得点は入らない以上、易しいという要素に対しては、ほとんど興味が無いに等しいですよね。どれだけ難しいことが出来たか？　例えるなら「難度」という方がすっきりしています。だからゲームも「難度」で良いんでしょうね。まぁどうでも良いことなんですが。

そして今回のテーマ**「ゲームの面白さの鍵とは本来何なのか？」**に触れていきたいと思うわけですが、結論からいうと、ゲームとは難しさを楽しむものです。そのコンテンツの難しさの演出がそのコンテンツのセールスポイントとなるべきです。でもこういう言い方をすると「じゃぁお前は何から何まで難しくて良いのか!?」と言われそうな気もするので、一応お断りもしておきますが、面倒くさいとか、解りづらいとか、思ったようにならないとか、そういったモノは肯定しませんからね。あしからず。それは難しいのではなく、内部的にできが悪いゲームのことです。

あくまで〝インターフェイス〟は整った状態（遊ぶための礼儀作法がある状態）で成り立つ話ですから。その上で遊んでみて、どのぐらいの歯ごたえというか、達成感があるのか？が最も大切です。解りますか？

じゃぁ過去で自分が面白かったゲームを何かひとつ思い出してみて下さい。そしてそのゲームの中で特に面白かった部分は何処でしたか??

思い出した部分は、きっと難しい要素をクリアしたことで得たモノがきっかけで手に入った代物だと思います。爽快感の部分にせよ、印象的な（心に残った）部分にせよ、です。

入力にコツを要するコマンド打ち込みで発生する格闘ゲームの技やコンボ、ＲＰＧの謎解き、ドライブゲームのコーナリング……そしてそれをマスターして、ステップアップして、達成感を積み重ねながらプレイを促す感覚。これでしょう。やっぱり。それに簡単だったけど面白かったというゲームってありますか？　先程も言いましたが、操作が自分の感覚にマッチしていたとか、絵柄に魅かれる点があったとか、インターフェイスが簡単だったり生理的な好みで自分に響くポイントがあるとかいった事は抜きに考えて、単に「難度が低いから面白かった」ということは絶対に無いはずです。だから、ちょっと乱暴な言い方ですが、易しい事なんで美徳でも何でもありません。

一見、ゲームとしては例外的なモノに感じる、モチベーションの中心がムービーを見ることがベースになっているものや、対戦系のいわゆるゲームを対戦ツールとして使用している様なゲームでも同じことです。

全ては達成感や征服感に似た快感を求めさせてやまない難しさがキーとなって隠れているはずです。

でも悩むんですよね。じゃぁその「難度」とやらのハードルをどこらへんにするのか？　を。

以前ゲームの命はアイデアだ。と言いましたが、良いアイデアもゲームの難度における解釈が取り違えられると、いっぺんにつまらないモノになってしまう訳ですからね。

ではそれを避け「難度」をコンテンツに適正に与えるためには何をするべきなのか？　ですが、これに関しては表面上の策は余り多くはありません。

表面上の策とは

1.年齢や性別に合わせる

2.ゲームに対する理解度に合わせる（要するにマニアor素人）

3.ヒットした作品に合わせる（ちょっと間違うとパクリとも言われます）

基本的にこれぐらいですね。まぁ3は置いといたにしても、これらを主にコンテンツのネタと狙ったマーケットに絡ませながら考慮して、難度の高さを決めていく訳です。でもこれぐらいは誰でも想像がつきますよね。

では、それをふまえて具体的にどんな調整をすると思いますか？

でも全てをここでは書けません。なぜなら書ききれないからです。先程、表面上の策は多くないと言いましたが、**具体的な水面下の策は死ぬほどあるからです。**

少しだけ例を出しましょう。ではドライブゲームがあったとします。ルールは10レース走って、ゴールした順位で得点が加算されます。良い順位＝高得点です。そして全レースで加算された合計ポイントが多いと優勝です。

ではこのゲーム、1人用だったとして、難度調整はドコにどうやって設けましょうか？　触れる部分は大きく見て3つ、プレイヤーカー挙動、CPUカー挙動、コース設計です。自分が早くて、CPUが遅ければ難度は下がりますよね。逆にすればその逆になります。コースはどうでしょう？　CPUはプログラムで走りますから、まずは特定のスピードを与えておいて、後はコースレイアウトが簡単なほうが自分は早く走りやすい。というぐらいですか。これについても逆もまた然りです。

そして表面上の策に合わせ、マニア向けだとCPUの速度を早くして、コース自体も難しくして……という調整をし、マニア向けではないものは全て逆を施して……でもこれじゃぁ全然ダメです。コンテンツの持つ難度の幅が狭くて、満足できる人の数を限定しすぎます。例えばレースゲーム等は確かに男の子向けです。ゲームを良く知っている人もユーザーに多いでしょう。でも「ドライブ」というネタはゲームの中ではオーソドックスなジャンル、手を出すユーザーは幅広いはずです。それがF1であれ、SFっぽいテイストであれ。なので難度の調整に関してはある程度グローバルな懐の深さが欲しい。

ではどうするかというと、**最近のレースゲームでよく見られる手法では、ゲームの展開に対して様々な補正をかける考え方が一般的です。**通信ドライブゲームで順位の低い車のグリップ力が上がって、速いスピードでカーブが曲がれて先行車に追いつけたりといった補正は、読者だったら知っている人も多いと思います。それに似た感じで他には1人プレイの際でも、プレイヤーが1周を回るまでに様々なデータをサンプリングして、それを2周目以降に適応させたりというケースも多いです。

サンプリングデータの例は、1.区間、トータルラップタイム　2.壁にぶつかった回数と場所　3.通ったライン　4.ブレーキを踏んだ回数と場所　5.ハンドルの切り方。等々で基本的にこの人が上手いかどうか？　下手か？　ド下手か？それともメチャ上手いのか？　とかが総合的に判断できます。（各データの取り方とそのデータの判断基準は秘密です）そして足りないスキル対して、何らかの（最高速、グリップ等）のフォローをプレイヤーに入れたり、CPUにマイナス要素（スピードダウンやクラッシュ）をあてっがたりします。こうすれば、同じゲームの中で、ある程度スキルのばらついた人達を面白いゲームシーンに引き込む可能性が増えます。そしてその補正の割合をテストプレイを通じて調整していく。それがオーソドックスでしょうね。ただし、ここであげた例のほとんどは既に特許化されているのがほとんどで、今でも更に進化をし続けています。

とまぁ、後半は難度の「まるめ方」のお話になったのですが、もう一度言いたいのです、ゲームは難しくなくてはダメです。嫌がられてもダメです。「難しく、面白く」これが目標。

俺に言わせれば、**ゲームの難易度なんてカレーの辛さと同じ。**辛すぎるからマズイわけでも、甘いから美味いわけでもない。辛さと美味さの関係が整っていればそれで良しです。カレーは辛いモノだから辛く作って「辛いなぁ」と言われながら、最後まで食べてもらって**「辛かったけど美味しかった」と言われるようなカレー**、いやいや、ゲームを作りたいです。では。

名越稔洋（なごし・としひろ）：'65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。現在、ゲームキューブにて新作タイトルを開発中。

ゲーム批評にひとこと
病院の自販機に「コーヒー（レモン味）」というのを見かけた。自分には試す勇気がなかった…。（北海道　斉藤章道）

悪趣味ゲームライター晩餐会



他人から**見れ**ばつまらない**ゲーム**なのかもしれない

ダメだけどなにか**引っ掛**かる、**面白**くないけど**得体**のしれない**パワー**に**溢**れる

見方によってはなかなかいける……はず、それが**悪趣味ゲーム**だ

「俺には分かる」、「俺だけは理解できる」。そんなマイナー魂をくすぐるのが、悪趣味ゲーム。確かに面白くないかもしれない、バランスが悪いかもしれない、しかしそのゲームには〝普通のゲーム〟にはない個性に溢れている。無難に超大作を遊ぶのもいい、ゲームをコストパフォーマンスで決めるのも悪くはない。しかし！　無難だけでは面白くない!!　背中に寒気が走るまでのジャケット、開始1分で感じる悪の波動、ただのダメなゲームなのかそれとも光る個性を持った「悪趣味ゲーム」なのか？　そんなギャンブルに似たスリルを楽しめるようになれば、ゲームライフが更にひろがる！　……かもしれない。

悪趣味ゲームの歩み

ちょっと昔を振り返ってみましょう

「ゲーム批評」で悪趣味ゲーム紀行の連載が始まったのは'95年の8月。このときから「ゲーム批評」では悪趣味ゲームを取りあげているわけですが、年表をみてみると

◆悪趣味ゲーム年表◆

1986.12.10	『たけしの挑戦状』発売(FC)
1989.4.18	マインドシーカー発売(FC)
1989.7.25	『美味しんぼ』発売(FC)
1990	『トリオTHEパンチ』発売(AC)
1990.12.14	『暴れん坊天狗』発売(FC)
1991.10.11	『ソードオブソダン』発売(MD)
1992.3.6	『トイレキッズ』発売(PCエンジン)
1993.3.31	『であえ殿様あっぱれ一番』発売(SFC)
1993.9.3	『ああ播磨灘』発売(MD)
1994.12.2	制服伝説プリティファイター発売(SFC)
1995.3.17	『ラブクエスト』発売(SFC)
1995.8.3	悪趣味ゲーム紀行連載開始
1995.11.22	『ぱっぱらぱおーん』発売(SS)
1996.8.9	『デスクリムゾン発売』(SS)
1996.4.1	『大冒険 セントエルモスの奇跡』発売(SS)
1996.12.6	『里見の謎』発売(PS)
1997.10.19	ボイスファンタジア失われたボイスパワー発売(PS)
1997.11.28	『64大相撲』発売(N64)
1999.2.10	『THE　ガッツ』発売(PC)
1996.11.22	『FIST』発売(SS)
2000.12.1	『炎多留』発売(PC)
2001.9.21	悪趣味ゲーム紀行単行本2刊発売

「悪趣味ゲーム」にもさまざまなタイプがあるようです。『美味しんぼ』（ＦＣ）に代表されるようなキャラもの。このタイプ傾向として既存のキャラ特性を活かそうとしてか強引なシステムが多く……『美味しんぼ』の場合は原作もかなり展開が怪しいですが。このキャラ系の同列として芸能人モノがあるのも押さえておきましょう。この系統はプレイ中に「うそー！」という回数が増えそうです。

つぎは、『大冒険　セントエルモスの奇跡』（ＳＳ）に代表されるクリエイターのネジが飛んでる系。ゲームのいたるところにユーザーを惑わす電波が飛んでいるのが特徴。制作者がどこまで〝イっちゃう〟のかみたいがために思わずプレイを続けてしまう中毒性に注意です。

〝美少女頼み〟も忘れてはいけません。要は、「とりあえずカワイイ女のコいっぱいだしとけ！」ということです。これはこれで潔いのですが、ギャルゲーとして最大の欠陥である、キャラが可愛くないというのも見うけられます。さらに、かわいい絵だとしてもキャラに思いを入れ込んだ分システムがおざなりなのも悪い意味で良い感じです。この系統はガマン強いファンに支えられています。

『ＴＨＥガッツ』（ＰＣ）や『炎多留』（ＰＣ）といった新機軸の「悪趣味ゲーム」が生まれてきております。大多数のユーザーからしてみると、無類の「悪趣味ゲーム」となりますが、一部の方々の趣向には『ＤＱ』や『ＦＦ』を越える作品となり得ています。「悪趣味」と「傑作」の両面を併せ持つ新たな方向のゲームも誕生してきていますので、「悪趣味ゲーム」には今後も目がはなせません。

あなたにとってのバカゲーとは? 『シスプリ』。Niftyでその存在を知って思わず買ってしまったが未だプレイせず。（愛媛　馬渕康之）

がっぷ獅子丸 vs. 阿部広樹　座談会

悪趣味ゲームとクソゲーのヒ・ミ・ツ♥

悪趣味ゲームとクソゲーを語らせたら右に出るもののない（はず）のがっぷ獅子丸と阿部広樹のぶっちゃけトークが読めるのは「ゲーム批評」だけ!!

悪趣味ゲーム・クソゲー誕生のヒミツ

がっぷ獅子丸（以下がっぷ）：どうしてクソゲーハンターになったの？

阿部：えーと、なんでクソゲーハンターになったか……。あのぅ、ちょうど'90年代の半ば過ぎにゲームクリエイターバブル（※1）ってあったじゃないですか。ゲーム批評煽ってましたよねすごく。あれはあれでアリだとは思ってたんですが、でも遊んでつまらなかったら"ごめんなさい"ってのがルールだったはずですよね。でも、クリエイター至上主義が行きすぎて「俺のゲームの面白さが判らないオマエがダメだ」って奇妙な論理が出てき始めまして。田舎のこういう感じの人の尻拭き仕事してたせいか、すっかり根性が曲がってまして、ちょっとからかってやろうと思ってクソゲーハンターになって書いてみたっていうのがはじまりだったんですけど。やってるうちに面白いなぁって。なんか、見たままを書くのが面白かった。つーか、ニフティサーブで岡田（※2）さんの立ててた会議室で暴れてたんですよ。そしたら「君、面白い暴れ方するから」とスカウトされまして。で、×××の変わりに。

がっぷ：「おたくウィークリー」（※3）だよね。

阿部：本当は××さんが書くはずだったんですけど。

がっぷ：××さんは、クソゲーやる筈だったの？

阿部：じゃなくて。なんかだらけた文章書くはずだったんですけど。依頼して、一回も書かなかったらしくって。

――いままで、続けてきているのは？

阿部：なにが面白かったのかは判らないんですけど、書いているとなんか（ゲームを）やるじゃないですか。僕はがっぷさんみたいに解くまではやらないんですよ。なんせ30分位やったら止めることもあるんで。でも大体一回は解きますけど……『里見の謎』はちょっと解けなかったんですよ。よくときましたねアレ。

がっぷ：アレはね、時が解決しますよ。（笑）時さえ無限に考えれば。

阿部：なるほど（笑）。

――普通のレビューと"悪趣味ゲーム・クソゲー"のレビューというのは違ったりするんですか

阿部：同じなんですけど。基本的に正直に書く。見たまんま書くということでしょうか。

がっぷ：同じだと思いますよ他で書いている人と。たまたま、話題になるじゃないですか「ヘンなゲーム買っちゃってさぁ」みたいな（笑）。「これ文章でやれば」、で始めたんですけど、面白いゲームをレビューする人って世の中に一杯いるじゃないですか。ただ、マイナーなものって、書く人もあまりいないですし。ソフトが乱立してきたなかで、日の当たらないものってありますよね。こう縁日の夜店でみんな並んでいるところにスーパーにいるようなもんでさ、ワタアメとか金魚すくいとかやってる後ろで「ガリガリくん」（※4）食うヤツいないじゃん。そういうところに位置する商品を語る人がいなかったから、そういうのをや

あなたにとってのバカゲーとは？　エロゲーの『eye's〜あなたの瞳にうつるもの〜』。「特に才能のない素人が創作衝動にまかせて作りました」感がたまらん。（京都　獅剰鳥丸）

がっぷ獅子丸
（がっぷしししまる）

イラスト（左）



画：南敏久

ご存知、悪趣味ゲーム紀行連載中!!

る意義というか、いやそういう立派な考えは毛頭ないですから、今あとづけで考えた理由ですけど、そういうのもあるのかなと。後は、メーカーさんとつるんでるわけではないし、ちょうちん記事とか書いてるつもりもないし。買ったほうがいいですよって言う気もないですし。悪趣味ゲームでも面白かったっていう人もいますし。どんなゲームでも初めて触れればなんでも楽しいじゃないですか。

阿部：まぁそうですね。

がっぷ：自分の思ったことはそのまま書いちゃったほうが気持ちいいよねって。遊んで2分でなげましたとか、そんときの思ったことは正直に書いちゃったほうが楽チンだなって、そういう気持ちでやってます。本当にエンディング見てあまりにも怒り狂って（笑）手裏剣にして寝ちゃいましたということもあるわけですよね。土鍋で煮ましたとか（※5）、思わず割っちゃいましたとか、そういうのは書いて許してもらえるかなって。

阿部：『里見の謎』なんてファミコンショップになにも知らずに入っていって、僕は事前に情報は見ていたんですけどね。ゲーム誌で画面写真が載っていて、それ見た瞬間にこれはスゴイと思って、買わなきゃ！ と思うくらいそのスゴイ画面だったんですよ（笑）。で、ファミコンショップに行ったら『里見の謎』が売ってたんですよ、発売日に。もうジャケット見たらものすごいんですよ絵が。「コレだ!!」って買ったら。スゴかった、ジャケットよりスゴかった（笑）。

がっぷ：天然ですよね。いいなぁ、天然って。狙ってやったやつは判りますよ。

阿部：そうですよね。最近のジャレコの……

――『スーパーマイクちゃん』ですか？

がっぷ：アレは良くできてんですけど、ナンであぁいう盛り付けにしちゃうの？ もったいないですよね、遊んだらよくできてるんですけど。なにも自分で〝クソゲーっていうことないじゃん。「クソゲーやるならジャレコ」ってさぁ。こっちが心配になっちゃう（笑）。攻撃は最大の防御って思ってんじゃないだろうなって。『里見の謎』は確か広告みて（笑）秋葉原のお店でみてオススメって書いてあるじゃないですか、「ホント？」って（笑）。とりあえず買ってみようかなと。で、買ってみて始めて20分くらいやって「ヤベェ」（笑）

阿部：20分もかかりました（笑）？

がっぷ：「えーっ」とか思って（笑）。「なにこの絵！」とか（笑）。

阿部：（笑）

がっぷ：会社で見てたんですよ。そのまま30分くらい遊んで、「あーぁ」って後ろから一人減り二人減りするんですよ。最初10人くらい後ろにいたんですけど（笑）。その後、30分後には誰もいなくなって、一人で2時間とか3時間とかやってて、「俺も付き合いいいなぁ」（笑）。バンバン死ぬし。セーブしてないとそれっきり（笑）。それでしばらく1ヶ月か2ヶ月寝かしといたんですけど。そのときは（悪趣味ゲーム紀行の）連載やってたんで、発売してしばらくして取り上げようと思っていたんだけど、それから本気でやったら、本気でスゴかった最後まで。一応はケツまではだいたいのは遊んでみて、ケツまでいって書かなかったというのもあ

あなたにとってのバカゲーとは？
ゲームをしてること自体「悪趣味」で「バカ」だなと思った。でもそれが人生ってもの。
（山口　GIR）

りますしね。
――創っているときも〝面白くない〟という感じで創ってるんでしょうか？
がっぷ：どうなんでしょうかね。
阿部：２通りでしょ。
がっぷ：〝悪趣味ゲーム〟ってね、なんでか〝なっちゃうのよ〟。なっちゃうときは（笑）。最初からそういうゲームにしようって人はいないんだろうけど。結構ね、頑張っているんだけど、なんかつまらなくなってる。なんでクソになっちゃたんだろう。
阿部：あとで考えても判らないときがありますよね。
がっぷ：気がつくとできてないとか、面白くするつもりだったんだけど上がってみたらクソだったとか。ありますよね。なにか間違ってたんでしょうね、意識しないところで。これはね、判るなぁみたいな。なんかね〝天災〟みたいなもんかな。なっちゃうのよ（笑）
阿部：どんなスタッフ集めても、できるときはできちゃうんですよ。
――創ろうと思って創っているパターンはあるのですか？
がっぷ：盛り付け〝クソゲー〟で売ろうとしているヤツはありますよね。〝クソゲー〟っていって売ったヤツで成功しているのは基本的にはないでしょ。いいことはないと思います。そもそもクソゲーブームってあったの？　たまたま「超クソゲー」（※６）が売れてたんで、それに追随したりとか。
阿部：あれって本だから売れたって思うんですけど。そもそも。本で１３００円でしょ、いっぱい載ってるじゃないですか。読んでみて、そのなかで中古で欲しかったら買ってみようかなって。そこでスゴイ値段ついちゃったじゃないですか。抗議の手紙がくるんですよ。おまえらのせいでクソゲーの値段が上がったと。俺らはクソゲー買うの好きだったのにって。『里見の謎』が定価よりも高くなったとかいって、値段つけたのは俺じゃねぇよ（笑）。
がっぷ：そういうのはありましたよね。中古屋で、はけましたとか感謝されたことも。ウチはこれがだぶついているんで、これ紹介してくださいみたいなふざけた店もありましたよ（笑）。
――普通の見方でゲームを見てないですよね（笑）
阿部：そうですかね。それってマニアにとって普遍的なものだと思うんですけど。そこそこの値段であれば買いますよ。
がっぷ：そうですね。一時はあまりにも酷すぎて一度見てみたいという怖いもの見たさっていうのは確かにありましたね。それはそれで特化した部分があるんでしょうけど。最近はみんな程ほどになっちゃって。そこそこ遊べるし、そこそこつまんないんですよ。そういうのが多くなっちゃった。そういう意味ではやっぱり紹介したり目に付ける基準というのは変わってはきていますね。基本的にヘンなゲームって遠巻きに応援したいじゃないですか（笑）。
阿部：遠くで、心の中で応援するという。
がっぷ：まぁクソゲーとか悪趣味ゲームは無くならないですよ、月60本出ているわけですよね。年間にすると１０００本くらい全ハードで出てますよね、ＰＣを含めて。目はいってないんですよね消費者は。年間10本買えば精一杯ですからユーザーって。普通の人はやっぱり平均すると3本がいいとこなんですよ平均すると。そうするとみんな一部の大手、その中でも主要なタイトルに集中するのは当然であって、ピンスポットの外側は有象無象あるわけですから、そういうのに目がいって、僕らの読んでそれを買ったら勝ちかなってそんな気がしますね。
阿部：そうですね。
がっぷ：昔から『ドラクエ』『ＦＦ』は入らない人もいますし、『マリオ』なんかもっといますし（笑）。ゲームじゃないって言い出す人もいるわけですよ、凄い奴は。そういう意味では、どこも良いとこもあるし悪いとこもあるけど、メジャーと違うところで作品性が出てるものであれば紹介する価値はあるのかなぁという。

便所の落書きと焼畑農業

がっぷ：基本的には、超クソゲーがポンっと出て、それに後追いす

るものが出てきてるんで、似ちゃうかなと。みんな同じ拾いかたとか着眼点とか。やっぱりこれはABC文体真似してるなとか、そういうのはどうしても見えちゃう。オリジナルのほうが面白いに決まってるんで。僕程度が言う程の深い含蓄はないんですけど。まぁ、超クソゲーはね、痛快な本だったんで、気持ち良さそうに書いてんなとか、凄いなぁとか。この逆風に対してココ迄……ヘタレだなぁ俺と思いながら見てましたけどね。××氏にココ迄言うかって。

阿部：あの人と僕、本気でケンカしましたから。

がっぷ：まぁ、あそこまで書く人っていなかったから商業ベースで。

阿部：あれって原因があったんですけどね。遠隔で請け仕事してたんで、人と接触は無かったんですよ。仕事はしてるけど。そのせいだと思うんですけどね。

がっぷ：草の根でやってるものより、思いっきり日の当たるところでやったというのはあれはスゴイなというかですね、みんなそこに共感するものがあったんじゃないんですか。今でもそんな待望論ってあると思うんですよ、超クソゲーの。クソゲーハンターの連載を待っている厳然たる層っていうのはいるんでしょうね。

阿部：今、紙媒体で連載できるところってないでしょう。

がっぷ：そう？

阿部：僕、この間○○○ロリコンってよそのメディアで書いたんですけど。あれってどうも禁句だったみたいで。

がっぷ：喋ると食えないなぁ、○○業界では（笑）。まぁ、そういうのはね、便所の落書きだと思っていただければいいんですけど。焼畑農業（※7）ですから業界お笑いネタとか……。一発モンじゃないですか。そこの畑は使えなくなるから開拓していくしかないじゃないですか（笑）。それを続けるというのはすごいリサーチ能力であったり、情報ネットワークはいりますよね。

阿部：だからそれはゲーム雑誌で連載できなかったんです。「社長はメルヘン女・社員皆兄弟」みたいな単なる事実をフィクションということにして一般的なPC雑誌にこそっと書いてる。ここだったら読んでないだろって。

がっぷ：やっぱり、情報ソースがないとできないですしそれを継続させるとなると。

阿部：一回書いちゃうと切れることがありますからね。

がっぷ：まあね。それを補ってあまりあるネットワークがないとたいへんかなぁと。そんなにヤバイことやってる意識はないかなぁと。

阿部：笑って許せるレベルかなと思ってるんですけど勘違いでしょうか。

がっぷ：どうなんでしょう。僕も基本的に物申したいとかそんな崇高な考えは毛頭なく、連載でやってるのもそうだし、マンガにしちゃったヤツもそうだし。読者コーナーで書いてるのもそうだし。

阿部：でも最近マイルドになってますねぇ。一回目メチャクチャ面白かったんですけど。ヘタクソとか書いてたり（笑）。

がっぷ：その後、「こんなに罵倒されたのは生まれて初めてです」と手紙が来て（笑）。最初は僕的に凄く面白かったんですよ、超確信犯的な手紙も多かったんですけど、



画：南敏久　イラスト（右）

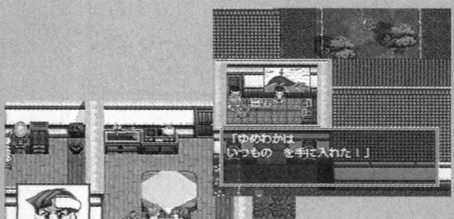
クソゲーハンター!!

阿部広樹
（あべひろき）

なんかみんな良い人ばっかりになっちゃって。
阿部：なんでだろう。
がっぷ：なんででしょうね。みんな物腰が柔らかくなっちゃって、短い間だったなあと。みんなに言われてることなんですけどね、「はじめだけおもしろかったですね」って。いや僕もって（笑）。特に凄い絵の人いなくなっちゃいましたね。イラストは。
阿部：送ってこなくなっちゃった。
がっぷ：悪い事じゃないけど、そこそこ常連化されちゃってて、そういうのは残念かな。あのヘタクソって書いちゃったコがホントに送ってこなくなっちゃったんで、ちょっと悲しいな僕。打たれ弱いよな、今の若い衆は（笑）。
――ソフトのレビューを書いているときはそのソフトを攻撃しようということはないんですか。
阿部：それ、僕に聞くんですか（笑）。
がっぷ：俺も（笑）。知ってる会社だったり、友達がやってるソフトを載せたこともありますけど……笑ってもらおうと思って書いてるじゃないですか。それは書かれたほうは痛いだろうね。痛いのは「ワリィ」としか（笑）。
――悪趣味ゲームっていうのを探してるわけではないんですか。
がっぷ：探してますよなにいってんですか！（笑）。ほとんど自腹ですよ、今までの歴代担当編集の方で「これどうでしょう」と言ってきた人は2人だけ（笑）。あとは全部「次なにやるんですか？」って（笑）。はじめの3回までですよ、始めるときにネタとしてあったのは。今度の単行本で5本書き下ろしたんで、今度ので42本（※8）ほぼ自腹っていうのが（笑）。買うだけ買ってやってみてもあんまり面白くなくって止めちゃったものもありますし。引きだしあけるとですね、俺なんなんだろうって（笑）。
阿部：普通につまらんゲームってあるじゃないですか。
がっぷ：普通でしたっていうのはね。突出してつまらないとか、ブーメランにしたいくらいROMが腐ってるとかですね。それもそれで一個のとんがった要素としての。
阿部：たとえば『大冒険』（※9）ってゲームがあるんですけど、サターンで。あのゲームの面白さって、最初の町以外敵に征服されてるんですけど、他の町のボスモンスターの台詞がいってるんですよ。台詞を見るためにどんどん進めちゃう。
がっぷ：うん、そういうのってありますよね。シナリオライターおかしくなってるよこれ（笑）。あまりにもヘン過ぎて面白いとかは確かにあるわけで。
阿部：そういうのがあると、僕らも紹介のしがいがあるというか。
がっぷ：まあね。面白く読んでもらえればというところでのチョイスになるんですけどね。基本的にはマイナーゲーム紹介だったりしますし。
阿部：ですよね。誰も遊んでないようなゲームとかね。
がっぷ：面白ければ。違う意味で（笑）。こういう見方すると面白いっていうことが。クソ過ぎて面白いっていうのもありますけど、シ

これが里見の謎だ!!

このゲーム、ジャケットをみるだけでかなりヤバめな雰囲気です。「ヒーローはこの世の終わりにやってくる……」ジャケット裏のこのキャッチ、世紀末救世主伝説でしょうか。さらに、常識をくつがえしたり、白熱したりするシステムの数々。そのシステム群が機能していれば名作だったんでしょうが、そんな上手く行かないのが世の常です。システム以前にゲームそのもの破綻しております。



ナリオライターがおかしくなってて面白いとか。根底から盛り付けが間違ってて面白いとか。僕はマイナー道をですね突っ走ろうかな。まだ10本くらいストックはあるんですよ。
阿部：スゴイですね。
がっぷ：スゴイというかですね、ゲームショップで買ってきて、ストックはあるんですよ。
——すでにプレイしてたりは？
がっぷ：まだ触ってもいないんですけど。なんかあまりにもスゴかったんで。
阿部：どんなんですか？
がっぷ：PSが中心ですよね。でも声優ものって好きなんですよ。声優とビリヤードやったり（※10）とか、ボーリングやったりとか。
阿部：声優とビリヤードやボーリングのやつは、声優が私服できてるじゃないですか、明らかに。スタイリストついてないんですよね。だから絵面的にすごいんですよね。
がっぷ：なんかね、はずれの合コンいったみたいじゃないですか（笑）。あれがね、僕ら真珠の価値がわからない豚なんで、あそこらへんの声優ファンエクスプロイテーション系のゲームっていうのはですね。やっぱりファンじゃないものから見ると、こんなに寒々とした自分って（笑）。それ自体が面白いなというのがありますよね。そのギャップがね。声優モノは、面白いな。作ってるほうは盛り上がってるんですよね。
阿部：盛り上がってるんですかね（笑）。
がっぷ：盛り上がって作ってる人も多いと思いますよ。
阿部：作ってる人、声優ファン？
がっぷ：そうかもしれないですよね。バカにしつつも、やっぱり収録いっしょにできて嬉しかったんだろうな、と感じるものはありますよ。モノによっては。そのね、ゲームの中のテンションとゲームを遊んでいる僕……距離感というか温度差が堪らないというか（笑）。

どうにも書けない今後の活動

がっぷ：阿部さんはクソゲーハンター的にどうされるんですか？今後の活動として。
阿部：今後の活動？　……以下20文字削除。
がっぷ：なるほど。そんなこと載せられない（笑）。上手く締めようとおもったところを、なんでそう掲載できないことをいっちゃうの。
阿部：えーと、それじゃあ……誰もやっていないようなゲームをやっていきたいなぁという。こんなんでいいかな（笑）。やっぱし『×××××』がなくなったらって書いたらあかんもんなぁ（笑）。
——がっぷさんは今後は。
がっぷ：止めろって編集部的に言われたら止めますという感じです。
——もしそういうことがあっても、個人的にソフトの収集は続けるんですか？
がっぷ：いや続けないって（笑）。惰性になっているダケ（笑）。アンケートの止めろ票が集まれば止めればいいんじゃないですかね。
阿部：本当に書いて面白いヤツって10個に1個じゃないですか。そんなもんでしょ。
がっぷ：うん。単なる義務感です。（笑）

（8月24日某所）

注釈

※1 **クリエイターバブル**……この時期、ゲームクリエイターが登場しまくっていた。その最たる方についてはノーコメント。

※2 **岡田さん**……岡田斗司夫氏。オタキングとしてあまりにも有名。

※3 **おたくウィークリー**……webマガジン。おたく界屈指の人材を集めたコラム陣は、今となっては実現が不可能。残念ながら現在は休刊中。

※4 **ガリガリクン**……単純にいえば氷菓子。

※5 **土鍋で煮ました**……なんのソフトか知りたい人は単行本「悪趣味ゲーム紀行」参照。

※6 **超クソゲー**……太田出版から絶賛発売中。

※7 **焼畑農業**……一度草地などを焼き払ってから種をまいて収穫を得る農耕法。これをやってしまうと数年から十数年経たないと焼畑としては使えない。

※8 **42本**……単行本第2刊で新作を書き下ろしたものを足した数。

※9 **『大冒険』**……『大冒険 セントエルモスの軌跡』。セガサターンで発売され、局地的に猛威を振るった。「これはひどい」。

※10 **声優と〜**……楽しい人には凄く楽しい。それ以外の人には、不可解極まりないゲーム。

これぞ悪趣味!!

阿部広樹プレゼンツ

やっぱりゲーム性は『焼肉亭』よりも『焼肉奉行』のほうが高いよね なんたって後発だもの。

肉を焼いて口に運んであげるこのゲームはボランティア精神に溢れています。PTAの承認でも付けたいくらいです。

焼肉奉行
(焼肉ACT)
メーカー:メディアエンターテインメント/価格:2,900円/発売日:2001年5月24日

焼肉を食べに行こう!!

焼肉屋さんで肉をジュージュー焼いて、ほどよく焼けた頃合いを見計らってガンガン食べるという斬新なコンセプトのゲーム『焼き肉亭』に**そっくりなコンセプトが斬新**な『焼肉奉行』です。

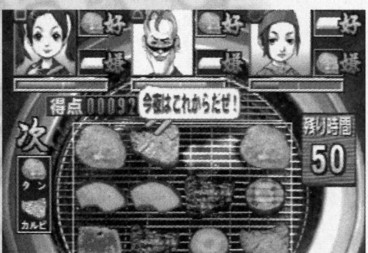
だって「インターネットでタダで遊べるゲームにそっくりなコンセプトのゲームを金取って売る」というコンセプトは、ある意味で**チャレンジ精神大爆発**としか解釈のしようがありません。でも、もしかして焼き肉亭の存在を知らなかったのかもしれないし。

さてこの焼肉奉行、控えめに言うとコンセプトはインターネット上で有名な、ちょっと楽しめるミニゲームてんこもり系サイト「MORI's Short Game Gallely」で公開されているJavaゲーム『焼き肉亭』に、ものすごーくよく似ています。

少なくとも2000年の5月頃には『焼き肉亭』は公開されていて、『焼肉奉行』の発表はそれより**はるか後**のことでした。しかも控えめに言ってもコンセプトが激似ですんで、控えずに言えば「**パクり?**」と言いたくなる人がいるかもしれませんが、それはたぶん**考えすぎ**でしょう。まったく、困ったことです。

さてこの焼肉奉行では、お店にやって来た3人のお客さんに、それぞれの好みに合わせながらどんどん肉や野菜を焼き肉網の上に置いてひっくり返していき、ほどよく焼けたところでお客さんの口にネジ込んでいきます。

さすがに後発だけあってゲーム性を取り上げればこの『焼肉奉行』のほうが上です。なんだかんだ言ってもお金を取って売るだけはあり、ゲームとしての戦略性を高める工夫が随所に施されています。



キャラクターも多彩。ただし、なぜこのメンツがいっしょに焼肉を食べてるのか?　なんて考えてはいけません。

まず焼き網の位置によって火の通るスピードが異なります。

タテ3つ×ヨコ4つ置ける具材のスペースの、中央部に近ければ近いほど火の通りが早く、特に中央2マスの火の通りは他のスペースの倍近く早くなっています。逆に4つのコーナーは火の通りが極端に遅くなっています。

また、具材の種類によって火の通るスピードが違っているのも特徴で、カルビやタンといった具材に比べて、ニンジンやカボチャといった野菜系は特に火が通りにくくなっています。それぞれ具材によって焼けるスピードが微妙に異なるようですが、基本的には肉より野菜の方が焼けるのが遅いとだけ分かっていれば充分です。

また個性豊かなお客さんのキャラクターに合わせて一人一人好きな食材や嫌いな具材があり、嫌いなものを食べさせないように気を付けなければなりません。

あなたにとってのバカゲーとは?　体当たりで敵を穴に落とし続けていると顔がニヤけてくる『ゴールデンアックス』。(岡山　RYO)

この**焼き位置・燃焼速度・具材の好み**という3つの要素を瞬時に判断する必要があって、その結果焼肉アクションゲームという謎かつイージーな題材のわりには、思いのほかリアルタイムの判断力や戦略性が要求され、何度もトライしてみようという気にさせてくれます。

たとえば野菜好きなキャラクターが含まれているときは、焼き網中央部に野菜を集中させて外周部に肉を配置していき、具材を置いていくと同時に誰に何をどの順番で食べさせるかという順番をあらかじめ組み立てます。

逆に野菜好きが一人もいなかったりしたときには、野菜をコーナー4隅に置いていってできるだけ焼けるのを遅らせ、中央部に肉を集中させてどんどん焼いていって肉をねじ込む手数で勝負というスタイルになります。

しかし、どんどん用意される肉を焼き網の上に載せて焦がさないようにガンガン焼いていき、焼肉を仕切るだけでは飽き足らずにお客さんの口にまでねじ込んでいく主人公のありさまは、確かに**鍋奉行ならぬ〝焼肉奉行〟**としか言いようがありません。

正直言ってマウスを箸に見立て、肉を皿の上からつまんできて焼き肉網の上に乗せ、ひっくり返していく**「焼肉の臨場感」**は、『焼き肉亭』のほうが上です。

でも確かに『焼肉奉行』よりは『焼き肉亭』をプレイしたときの方が**焼肉屋に行きたいバロメーター**は上昇しますが、ゲームとしてだけ見ると肉の種類や客の好みなどのゲーム性を高める要素が色々盛り込まれているぶんだけ、焼肉奉行の方がゲームとしては上ともいえるでしょう。



奉行合格です。この調子でどんどんと焼肉の網の上を裁いちゃってください。

しかも、焼肉チェーンの「牛角」とのタイアップにより500円分の割引券が入っているため、プレイ後誰でも思う「ゲームとしてどうこう以前に、漠然と焼き肉が食べたくなる感じ」にも対応しています。『焼き肉亭』はその点に対応できてないところがちょっと残念なところです。

もうちょっと凝った内容にして焼き肉チェーンのホームページで遊べるようにでもして、ある一定以上の得点を叩き出したら割引き券のスクリーンショットが貰えるようにし、それをプリントアウトして持っていったら割引いてくれるなんてギミックに連動させれば、ちょっとした宣伝になるかもしれないのに残念です（一般の人が趣味で作った無料ゲームにナニ言ってるんだ）。

お昼休みに会社のパソコンでちょっと遊んだあと、つい夜同僚と焼き肉を食べに行きたくなるのは『焼き肉亭』ですが、夜になって家に帰ってから晩ごはんを食べたあとプレイして、**「今晩は焼き肉にすればよかった！」**と後悔したり、「よし、明日は焼き肉を食べよう！」と決心して**朝になったら忘れてる**といった楽しみかたをするには『焼肉奉行』はオススメです。

最後に、焼肉奉行の客にはパンクスや埼玉在住の偽フランス人、マッチョおやじみたいな変人も混じっていて、特にパンクスは音楽のジャンルで好き嫌いを表現してます。

焦げた肉や嫌いなものを食べさせたときに吐きすてるようにつぶやく**「アシッドテクノ！」**というのには、どうでもいいかもしれませんが個人的にすごく共感しました。

一生一緒にいてくれてやることも、ライフタイムをリスペクトすることもできない私ならさしずめ**「三〇道三！」**と叫ぶとこでしょうか。

これだけでもこのゲームは120点です、私にとってだけは。

あなたにとってのバカゲーとは？
趣味の悪さとシナリオのヘボさではスクウェアイチ！　『ライブ・ア・ライブ』。SF編キャラデザの田村由美に惹かれて定価で…。（群馬　風の中のマリー）

「悪趣味ゲーム」とは人間原理だ！

多根清史

最近、悪趣味ゲームさえも、おカタくなりつつある風潮をマジに憂えるゲームライター。なんかねえ、ゲームって遊び以外の何物でもないんだから、もっと「ロクでなし」であるべし！　と思うのですが

「子、怪力乱神を語らず」という、中国の古い格言がある。昔から日中でベストセラーである『論語』の主人公の孔子が、弟子たちに「論理的に説明の付かない、得体の知れないものは語ってはならない」とさとした教えだ。だけどこの言葉が、おそらく最古の思想書に記録されたことで、「怪力乱神」が人々の心にあった事実が世界史的に残ってしまった。あいまいもことした、未知に対する畏れ。それに名前を与えて「社会的存在」に仕立てたのが孔子本人、という皮肉だ。

そして現代。ご先祖様の「怪力乱神」と同じく、「悪趣味ゲーム」という名前が生まれた瞬間から、ソイツはゲームというジャンルが生まれた遠い昔までさかのぼって、存在を開始した。たとえば恋愛ＳＬＧなら、「スケジュールを組んで、主人公のパラメータを上げ下げするゲーム」との揺るぎない、鉄壁の定義ができる。では、「悪趣味ゲーム」って何!?　ムササビを撃つとライフが減る不条理ガンシューティング『デスクリムゾン』や、ダメ高校生が港湾労働のあいまに横須賀中のヤクザをシメて回るＲＰＧ『シェンムー』、それに絶対にまっすぐに走れない自動車がぐるぐる回ってスッ飛んでいくドライブゲーム『ＴＹＰＥ－Ｓ』らの間に、技術的な共通点はカケラも見当たらない。

けれど、それらは確かに「悪趣味ゲーム」としか言いようがない。かつて、絶望的につまらない、買って損した憂うつな気持ちになるゲームを「カスゲー」と呼んだ時代があったが、かなり含みが違う。サッカーボールキックで土手ッ腹の肝臓にケリを入れるのと、スリッパですぱーんとアタマを張りたおすぐらいの違いがある。

僕らは、その違いをすでに“知って”いる。だから、別に謎解きをしなくたっていい。もしあえて正体を探るなら、それは商品パッケージに収まらずに、もやっと染み出たおかしなもの。企画、シナリオ、プログラムの総合であり、論理の粋を尽くしたゲームが持てるハズのなかった「魂」ではないか。

そんなわけで「悪趣味ゲーム」とは、人が存在する限り宇宙があるという「人間原理」に通じるのだ。遠い未来に人類が絶滅した後も、恋愛ＳＬＧはあいかわらず恋愛ＳＬＧだけど、「悪趣味ゲーム」はあきれる人間がいないと「悪趣味ゲーム」であり続けられない。そして悠久の歳月が過ぎ、猿が地球を支配して、ゲームを遊べるほどの知性を進化させたら、再び「悪趣味ゲーム」は復活の日を迎えるだろう。まあ、漫才の「ツッコミ」に対する「ボケ」みたいなものだ、きっと。

あなたにとってのバカゲーとは？　バカゲーと言ったら『ライブ・ア・ライブ』の“近未来編”。島本和彦節満載です。（岡山　たう）

多様化したゲームを評価するには、多様化した基準が必要

箭本進一

ゲームをする人が増えてきているので、様々な世代の様々な環境のための「面白い」が必要になるのではと考える昨今。従来のスタイルも勿論必要であることは、いうまでもありません。

ゲームとは「人」が作っているものです。

いうまでもなく全てにおいて円満な人などいるはずもなく、そこには様々なこだわりと事情が渦巻くこととなります。

そうした事象がゲームに及ぼした影響が一定値を超えた瞬間、そのゲームはいわゆる「超大作」とは違った輝きを発し始めるのです。

かつて、ゲーム界では大作こそが素晴らしいとされてきました。

レーダーチャートでいうなら限りなく正円に近い、あらゆる部分において高いレベルでバランスの取れたゲーム、年齢層を問わず家族全員が楽しめ絶対に買って損しない超大作、価格をプレイ時間で割れば限りなく低い値が出る（5800円のソフトでも、2時間しか遊べなければ1時間当たり2900円もの額がかかったことになりますし、100時間遊べれば1時間当たり58円で遊べたことになります）超大作こそが評価の対象足りえるものとされてきたのです。

勿論、様々なこだわりと事情の中、レーダーチャートを限りなく正円に近づける偉大な苦闘は評価されてしかるべきです。

しかしこれ「だけ」では、現代のゲームを評価する基準としてはやや不足ではないでしょうか？ 様々なソフトハウスが様々なハードで様々なジャンルの作品を出し、日本国内のみならず遠く外国でも発売されるのが現在のゲームです。

海外産のゲームはAT互換機の普及により、移植を待たずしてもプレイが可能です（国民性も宗教も異なる海外で作られたゲームを評価するには日本ゲームを評価する基準のみではいささか不足でしょう）。ヤングアダルトのユーザーは、子供向け以外のソフトを必要とするでしょう。

多様化したゲームを評価するには多様化した基準が必要なのです。

理屈より何よりぶっ飛んだソフト群を見るのは本当に楽しいです。通行人をひき殺して金を稼ぐ『カーマゲドン』、一般市民を射殺する『ポスタル』、神となって善悪の彼岸を超越する『ブラックアンドホワイト』、常識外れの数の敵が襲いくる『シリアスサム』、女神の生首を育成する『Tomak』、脱力ボイスと作り手の怨念が炸裂する『デスクリムゾン』、相撲といいつつ相撲をしていない『ああ播磨灘』、前代未聞の縦スクロールRPG『里見の謎』、実写の太ったシャアが原作を無視したストーリーを展開する『ガンダム0079』、キャラと悲鳴への愛『北斗の拳』……様々な特徴をもつ、個性豊かなこれらの愛すべきソフト群を評価する気運は、ゲーム界の成熟の現れであるといえるでしょう。

あなたにとってのバカゲーとは？ 『フロントミッション3』。キャラクター別ヴァンツァーのウイニングポーズには腰が抜けた。（福島　小澤達也）

多根清史プレゼンツ

これぞ悪趣味!!

ごく普通に遊べるゲームは、「悪趣味ゲーム」じゃない

鉄1～電車でバトル！（RCG）

メーカー：シスコンエンタテインメント／機種：PS2／価格：5,980円／発売日：2001年7月5日

変にまとまったゲームを創るよりも、技術不足のまま散っていくほうが潔し!!

「悪趣味ゲーム」ブームの背景

せちがらい話だが、カプコンほどの大企業が『デビル・メイ・クライ』に本腰を入れて、史上最大のバリエーションと驚かれたＣＭをばんばん打てば、中堅どころのメーカーが**多少社運を賭けた宣伝費**を注ぎ込もうが、またたくまに**橋の下に流されてしまう**のだ。郷ひろみが道交法違反を覚悟の上で路上突発ライブをやらかしたほうが、ン億円をＴＶ局に上納するよりも、はるかにニュースや東スポなどで露出度が高くなったように、近頃はどんなエンターテイメントであれ、**人々を驚かせる＝話題性**の演出に頭をヒネっているようだ。

こうした〝**目立ったモン勝ち**〟のブームは、ことゲーム畑では、「悪趣味ゲーム」の形を取って、続々と現実のものとなっている。その背景には、広報コストの節約のほかに、マジメ一辺倒のゲームを開発してもスポットを浴びられなくなってきた、という事情がある。たとえば、いくら工夫をこらしたＲＰＧでも、真っ向から質の高さで、ドラクエやＦＦ並みの評価を受けるのは、**限りなく不可能に近い**。知名度の差もあるが、むしろ実際に、２つの大作が圧倒的にズバ抜けて完成度が高いからだ。

あまりにかけ離れたメーカーの体力の違いは、クリエイター個人の持っている技術や頑張りなどを、根こそぎ無力なものにリセットする。それは草木を描き、背景を塗る一流の専属スタッフを他社の数倍以上も雇っていて、ズブの素人でも画面を見ればすぐに差が分かる、といったレベルの違いだから、**全く埋めようがない**。

つまり「悪趣味ゲーム」への路線変更は、そういう物量が全てという**大作主義**のレールから降りて、アイデア一本で広くファンの注目を集めようとする、**中小メーカーのサバイバル戦略**に他ならない。これは、初期のころの業務用ゲームが「まだハードの性能が貧弱で、表現力が限られていた」のに対して「技術的にはもっと上を行けるが、資金的に無理」ということで方向は全く逆だが、どちらも〝**アイデア勝負**〟の一点で重なり合うのが興味深い。

大作ばかり増えて辛いのはメーカーだけではない。新鮮な驚きと、手ごろな暇つぶしを与えてくれた『インベーダー』なり『パックマン』から、僕らプレイヤーもずいぶん遠いところまで連れて来られてしまった。ゲームセンターは家庭用ゲーム機の普及で**すっかり下火**となったが、アイデア重視で、かつ短い時間の中でプレイ内容を濃くするアーケードゲームの方法論は、まだ有効じゃないか。





鉄道をモチーフにしていることは判るが……。上はやりすぎでしょう。

そうした文脈において、本作『鉄1〜電車でバトル』はタイトル通りの竹を割ったようなコンセプトで、アーケードの1秒で分かる食い付きの良さと、悪趣味ゲームのハッタリで固めたハイブリッド然として、一見とても毛並みがいい。しかし、少々良すぎるのが気にかかるのだ。

もっと突き抜けて馬鹿になれ！

'88年に大ヒットした、ブルーハーツの「Train-Train」の流れるオープニング。疾走する電車のムービーにアテてみたら、意外と合ってませんでした―的なハズしかたは潔いのだが、その反面、**ボケてもブルーハーツ止まりか**と肩透かしでもある。まあ、1ループ目はいい。だけど2ループ目も、少し電車ムービーが変わるだけで、やっぱりブルーハーツ。**「鉄橋の歌」**か**「銀河鉄道999」**ぐらいのサービスをしてもバチは当らないだろうに、〝**もう一押し**〟や〝**ダメ押し**〟がない。笑いに対するどん欲さに欠けている。淡白なのだ。

ボクたち賢いけどバカやってまース。バカをカッコよく仕上げるセンスを見てくださーイ。と**空耳**がちらほら聞こえてくるが、それはゲーム本編を始めると、しっかり現実の声に聞こえてくる。アナログレバー左（マスコン）でスピードの加減速を調節し、レバー右で重心の移動。そしてL1／R1を上から流れてくる左右の矢印にタイミングよく合わせて押し、車線変更を行う。電車で「ライン取り」や、カーブで遠心力を中和するために重心を反対にかける「振り子走法」のテクを駆使してみたり、そもそも電車でどうやって重心移動するのとか、明らかにメーカー側が突っ込んで欲しそうなポイントはいくつかある。**「バカゲー」としての営業努力の一環で。**

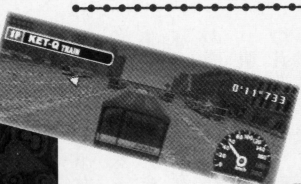
けど、そんなのに少しも驚きはしない。だって、そういうゲーム**と承知した上で**買ってるんだもん。むしろ、「悪趣味ゲーム」を標ぼうしてるのに、脱線したって車体が横っ腹をさらして転げ回ることもなく、衝突しても車体が凹まず、レールと車輪が火花を散らす華麗なドリフトもできず、空に舞うためのジャンプ台も用意されてない**ハンパさのほうが驚きだ。**「電車の形をした車が、変則的なルールで走っている」といった、いたって生真面目なレースゲーム。こんな、ごく普通に遊べるソフトなんて、**「悪趣味ゲーム」じゃない!!**

かなりムチャクチャを言ってしまったようだが、「アイディア勝負」は本来、**生易しい道のりではないハズだ。**かつての名作ないし怪作と呼ばれたアーケードゲームは、ノーミスなら、たった30分〜1時間でクリアできるほどの分量しかないのに、その仕様書は厚さ30cm以上もの大ボリューム。しかも、さらに10倍以上のネタを削り、絞り込んだ結果がそれ、という作品がザラにあった。決して「ワン・アンド・オンリー・アイディア」ではなかったのだ。

もちろん本作よりも、ずっと練り込み不足の「悪趣味ゲーム」はいくらでもある。しかし、彼らは本当に技術不足なのに、まんまとゲーム市場に足を踏み入れ、そして**見事に散る**という〝生きかた〟自体が面白いから、**許す！**なのだ。なまじ実力があると、つい手堅く作ってしまう。そこで**アントニオ猪木**の詩集「馬鹿になれ」を推薦したいところだが、実践すると会社が潰れそうなので、ちょっとためらわれるか。



鉄道マニアは大喜びかも知れないけど、ちょっと地味な画面です。





あなたにとってのバカゲーとは？
MSXの『フリッパースリッパー』。ブロック崩しなんだけど、画面の上に犬の首が置いてあり、カニが横歩きしてる奇怪なゲームだったのを覚えています。（大阪　ふな）

これぞ悪趣味!!

箭本進一プレゼンツ

多様化の時代にENIXが送る娯楽のための娯楽

最新技術によって綴られる美麗なグラフィック。ユーザーの多様化に合わせた偉大なる無意味。

スーパーギャルデリックアワー(ACG)

メーカー:エニックス/機種:PS2/価格:6,800円/発売日:2001年3月29日

乳!! 尻!! 股間!!

PS2はその優れたグラフィック機能によって、ゲームの歴史に新たなる一頁を拓きました。その性能を引き出すためにはPS1の時にも増したマンパワーが必要となり、ゲームの大作化が進むだろうといわれてきました。

そんな中ENIXがPS2で発売したソフトが本作『スーパーギャルデリックアワー』(以下『ギャルデリックアワー』)です。

ENIXといえば『ドラゴンクエスト』『ヴァルキリープロファイル』『七つ風の物語』『ワンダープロジェクトJ』といった硬派なソフト群を擁することで知られています。

このゲームにおけるプレイヤーの目的は「謎の子供向け番組」である海賊放送「ギャルデリックアワー」の視聴率を稼ぐこと。4人の美少女「QTS(キューティーズ)」を操って視聴率を稼ぐのです。

…といわれれば、ENIXのイメージから「ちょっとイマ風のTV局経営シミュレーション」位しか思い浮かばないのですが、その実体は我々ユーザーの予想とENIXのブランドイメージをはるかに超越したものだったのです。

QTSのコスチュームはデフォルトが水着風、ゲーム中で購入できるのも**「体操服」「ビキニ」「戦隊スーツ」「メイド服」**というフェチの入ったセレクション。

彼女たちが走って飛んで叩いて回って活躍する姿を写すカメラアングルは**「胸を描写」「尻を描写」**といった物が用意されています。

こうした特殊カメラアングルから得られたベストショットはメモリーカードに保存することができ、いつでも楽しむことが可能というかゆい所に手の届く仕様。

4人のQTSも、標準体型のTOKO(優等生っぽい所に支持が)、スレンダーなCOCO(姉マニアに大人気)、幼児体形のNEKO(一部ユーザー大熱狂)、グラマラスなKUMA(痛々しいほどの乳揺れ)とよりどりみどり。

さあ、メイド服(※1)の美少女と体操服の美少女が尻相撲する所を特殊なカメラアングルで楽しみましょう! ビキニの美少女と戦隊スーツの美少女のパイ投げ決闘の開始です! 特等席でどうぞ!

乳! 尻! 特殊なカメラアングル! 揺れ! 股間! カメラで撮ってメモリーカードに保存! ありがとうございます! 乳と尻、ありがとうございます!

馬鹿に、馬鹿になってしまいそうです、ああ、馬鹿になる! まてよ、もう既に充分馬鹿だ! あ、シャッターのタイミングが遅れた、リプレイを巻き戻せ!

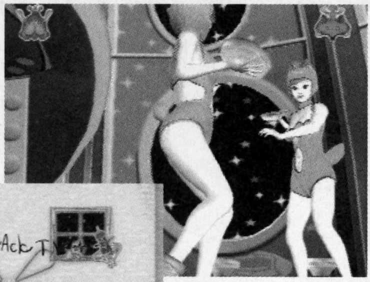
こんなマニアックな子供番組は

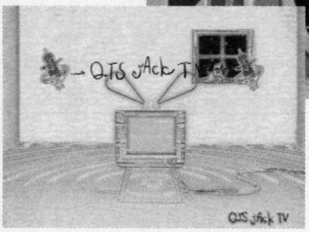


やってることは、ただのミニゲーム。でもゲームコンセプトと演出(?)でここまでいってしまうとは……

※1:メイド服……日本では馴染みのないメイドですが、オタクの間のみ大大ブレイク。18禁では「メイドもの」というジャンルが。
※2:QUICK DRAW A PIE……カウントが0になったらパイを投げる競技。ランダムに数字の並ぶカウントダウンに人間不信になりそうに。
※3:当然ながら誉め言葉です。ビバ無意味。

見たことがありません。
もしも自分の家族なり妻子が朝の食卓でこの番組を見ていたら、凄い勢いでチャンネルを奪っていらぬ言いわけをしつつニュースに切り替えてしまいそうです。もしも**自分の子供の部屋からこの番組の録画テープが山ほど出てきたら、**その日の内に彼を自衛隊送りにしてしまいそうです。
どう考えても喜んでいるのは筆者のような大きなお兄さんばかりであることは想像に難くありません。**ビバ、海賊放送！**





お馬鹿なカメラアングルにもうメロメロ。キャラは良くできてますよ、これは一見の価値アリです。

無意味万歳の純粋娯楽!!

本作はぶっちゃけた話ミニゲーム集です。タイミングを合わせてボタンを押すだけの「ＲＯＰＥ ＪＵＭＰＩＮＧ」、ただひたすらにアナログスティックを回転させつづける「ＧＯ！ ＧＯ！ ＲＯＬＬＩＮＧ」、連打が勝負の「ＢＥＡＣＨ ＦＬＡＧ」、タイミング勝負の「ＱＵＩＣＫ ＤＲＡＷ Ａ ＰＩＥ」（※２）など操作形態は極めてシンプルで、使用するのが○ボタン一つだけというのも珍しくありません。
プレイヤーはただひたすらにパイを投げ、木を切り、砂浜を走り、モグラを叩いて視聴率と金を稼ぎ、ＱＴＳに新しいコスチュームやアクセサリーを買うのです。
勿論、無意味です。もう無意味なまでに無意味（※３）です。このゲームの世界大会なんてあり得ませんし、創生の謎が明らかになるわけでもありません。
主人公が補完され、この場にいる意味を見出すわけでもありません（古い）。そう、本作は仕事の合間に楽しむ息抜きであり、疲れ果てた脳に染み込む清涼剤なのです。
いわゆる「普通」のゲームをその求道性から「競技」とするならば本作は「遊び」。**いわば偉大なる無意味です。**
乳と尻と股間と特殊なアングルの炸裂する、肩から力の抜けまくった娯楽を支えるのは、３Ｄ美少女の大家であるＣＧクリエイター、ソネハチ氏のＱＴＳのデザインとＰＳ２のエモーションエンジン、そしてその上で走るプログラム。最新技術とプロの技を結集した娯楽のための娯楽、それが『ギャルデリックアワー』なのです。ＰＳ２において本作がリリースされたのは、これからのゲームが『ＦＦ』的、『ドラクエ』的な**超大作ばかりになるといわれたことへのアンチテーゼに見えます。**
ヤングアダルトから小学生、そして若い親たちまでユーザーの年齢層が広くなり、これまでになかった様々なニーズが出現するこれからのゲーム界。
そのキーワードは一言「多様化」であり、ユーザーがゲームを楽しむスタンスは様々なものになるでしょう。競技性と求道性を中心としたものだけでなく、子供と共にプレイできるものや一般人の接待用、人とのコミュニケーションの仲立ちになるようなもの（『どこでもいっしょ』がこれに当たります）、短い時間で楽しめるものなどが求められるようになってきているのです。**そうした意味において、**本作はライトユーザーを取り込むＰＳ２でリリースされることにこそ意味があるといえるでしょう。疲れた人の心に向けて送る娯楽のための娯楽。それが本作『スーパーギャルデリックアワー』なのです。



変わりゆく悪趣味ゲームの制作と市場

明らかに狙って作っているとしか思えない。悪趣味ゲームとは意識的に生み出せるのか？エコールソフトの今後の方針と共に真鍋氏に伺った。

「悪趣味ゲーム」と聞いて真っ先に思い浮かぶタイトルがある。『デスクリムゾン』。セガサターンで発売されたこのソフトは、ある意味ガンシューティングとしては破綻していながらも、その超個性的なセンスでユーザーを引きこんだソフトである。

　今回、「悪趣味ゲーム」の特集を企画するに当たって、どうしても『デスクリムゾン』の生みの親エコールソフトウェア社長真鍋賢行氏にお話しを伺わないわけにはいかない。真鍋氏は「悪趣味ゲーム」をどう捉え、「悪趣味ゲーム」の大家のエコールをどう舵取りしていくのだろうか。

悪趣味ゲームが生まれるわけ

「悪趣味ゲーム」を考えるにあたって、まず疑問に浮かぶのは「悪趣味ゲーム」が市場として確立されているのかということである。儲かっていなければソフトなんて作れないのだ。

「悪趣味のゲームの市場というのは確立されているでしょうね。やはり映画にB級があるのと同じように、いわゆる大衆芸能の延長として、変わったモノを求めるというのはあるでしょうから、市場そのものにもよりますが、ウチがそれを狙ってやってるワケではないというところですね（笑）」

　真鍋氏の見解は明確だ。市場は現実として存在し、それを待っているユーザーも存在すると。しかし……

狙っていない？

「いろいろ冷静に分析すると、ウチの今の態勢でウチのような経緯でゲームを作ると〝ああなる〟公算が非常に強いと。要するに必然であると。で、どうしても〝ひらめき〟とかですね、そういうモノを入れていきたい、活かしたい……というのを繰り返していくとやっぱりアッチの方向に向かうかなというのがありまして。過渡期の状況だと思います。」

　つまりは、エコールのゲームは、狙っているわけではなく、個性やひらめきを重視して結果としてあのような作品が生まれているということだ。そして同時に、ソフトメーカーとしての過渡期であると。

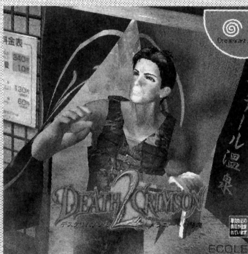
「5年一区切りだと思ってますので、5年間は個性を発揮したゲームの作り方をして、ウチもゲームを作り出して6年目に入っていますので、そろそろそういう無節操に出してはいけない時代にはなってきたかなと思っています。だから多少方針は変えます。ただ根底に流れているのはあくまで変わらないです」

　根底を変えずに方針を変える、その結果として出てくるゲームとはどうなるのか？　そのゲームはエコールファンを納得させるもの

あなたにとってのバカゲーとは？
『パラサイト・イヴ』（スゴイバカゲー）。理系の人が見たら脱力モノ。科学考証とかメチャクチャでイヴが明かした40数億年に渡る計画を知った時には大爆笑。（埼玉　石井優果）

『デスクリムゾン』と真鍋賢行氏

'96年に発売され、通常とは違ったルートで脅威的な人気を得た怪作。真鍋氏が『デスクリムゾン』で生み出したセンス溢れるテイストは次作の『デスクリムゾンOX』にも引き継がれている。



真鍋賢行（まなべよしゆき）：愛媛県松山市出身。私立愛光学園から大阪大学工学部原子力工学科、同大学院を中退後、株式会社エコールソフトウェアを設立。O型、へびつかい座。趣味はゲーム制作とピアノ

なのだろうか。

「ゲームには安らぎを求める人と刺激を求める人がいて、刺激の行き着く先は「変わったモノ」でしかありえない。その刺激を求めるユーザーというのが3～4割から5割近くいると思うんですね。中でも特に変わったモノ、とにかく変わっているということを一番大事に考えているユーザーがその半分、だから3割ぐらいのユーザーがとにかく変わったモノを求めている部分があって、その人たちがそういう、言うなれば一つの方向として悪趣味なゲームも喜ぶ。そういう仕組みだと思ってます」

なるほど、真鍋氏の「悪趣味ゲーム」を求めるユーザーの対する分析力はさすがだ。だからこそ、方向転換が意味するところが気になるところだ。

「方向転換といっても今のやり方を否定しながら別の方向を取るという訳ではなくてですね、いくつか無節操にユーザーにストレスをかけている部分があるので、その部分はある程度歩み寄る必要はあると考えてます。テーマそのものを変えるつもりはないので、変わったモノを見つけてきてはゲーム中に入れ込むと。それを伝わりやすくするように少し消化した後に入れ込もうという方向ではあります」

無節操にユーザーにストレスを与える最たるものはやはりバランスである。『デスクリムゾン』は、お世辞にもバランスがいいとは言えなかったが……

「バランスもある意味破綻していると言えますけど、歯応えといいますか、やってクリアできなかった時のくやしさみたいなものを重視して調整するとああなったんです。それが多少厳しい方向にいっていたので敷居が高くなっていた。敷居が高くなっている事態は非常にまずいことだと思いますので、味を失わないように敷居を低くする機能を追加するということをやっていこうかと思ってます」

やはり、真鍋氏の言葉を聞けば聞くほどエコールの変化が感じられる。この変化の根拠には「悪趣味ゲーム」の衰退が含まれているのではないのだろうか。その疑問に真鍋氏は

「いえ、今後も生き残っていくと思います。歴然と求めている人たちがいるというのが事実ですし、我々ももう、そういう人たちの要望に真っ向から応えられないと思いますし、逆にそういう方針でやっていく会社は作風として認知されていくのではないかと思います。ただ中途半端ではまずい。私は（悪趣味ゲームが好きな人達は）知的レベルの高い人だと思います（笑）。普通のモノでは飽き足らない、逆に普通のモノをやり尽くして、それがゲームだけではなくて、映画であり、小説であり、文芸作品……そういったモノを含めたうえでいろいろ見尽くしたうえで、そういったモノに対してもうパターンが読めていまっている人たちがやっている気がします。ある意味いちばん厳しいユーザーだと思います。そういった人たちは無茶苦茶良いモノか、無茶苦茶ヘンなモノしか評価しませんから（笑）」

否定と肯定が交じり合った言葉である。そして一番印象に残るのは"そういう人たちの要望に真っ向から応えられない"という部分

あなたにとってのバカゲーとは? がっぷさんが手掛けたあれ（ゲーセンで見ました。6年前くらいに）。（埼玉県　なつやん）

狙うという行為の難しさ

だ。エコールの変化は確実だ。

なぜエコールは変わらなければならないのだろうか。それほど「悪趣味ゲーム」をつくることは難しいのだろうか。

「無茶苦茶ヘンなモノは狙ってできるものではなくて、組織、チームが編成された時点で、ひとくせもふたくせもある人間が集まって、しかもそれを許容する組織ができ上がった時に生まれるので、組織ができ上がるまでは偶然の要素が大きいですね。誰がプロデューサーやるとか誰がディレクションやるかによっても大きく変わってきますし、一つの方向が向かった時に偶発的にできてくると思います」

やはり「悪趣味ゲーム」は計算づくでは生まれていないのだ。さらに真鍋氏はこう続ける。

「狙って作るのは間違いだと思います。良いモノを、変ったすごいモノを作ろうと思った時にですね、偶然良いモノができるか、変ったモノができるかだと思います。ただ根本にはゲームが好きで、変ったモノが作りたいというチームにしかこういうゲームが生まれないと思います。無難にゲームを作るということはそんなに難しくないですから、とにかく個性を出そうとする中で面白いものができるし、暴走することもあるということだと思います」

市場はある、しかし狙って作れない。それに現在はゲーム開発の様相も様変わりしてきている。ゲーム開発が比較的容易になったことでクリエイターの個性が反映されないのではないかという疑問も浮かびあがってくる。が、逆に、開発メンバーが少数化することによるプラス要素を真鍋氏は指摘する。

「以前、チーム編成は大所帯だったんですね。それは開発環境が劣悪なために20～30人のチームを編成せざるえなかったんです。今では開発環境が良くなったために主流は6～7人ぐらいのチーム、以前の1／3ぐらいだと思うんですね。ということはより個性が出やすいし、変ったことしても目立つんですね。それぞれのパートでも一人ないし二人で作りますから。以前では5～6人で調和をとっていかなければならない。あまり変ったことができない。小人数でゲームを作れるようになってきているのでその分個性を出しやすいと思います」

開発チームの少数化は、コストの面にも影響してくるものだ。

「今は例えば売れる本数にしても目標が違いますから、以前でしたら隙間を狙って変った作品を作ったとしても、ビジネス的にも成立しなかったのが、今でしたらある程度成立する部分もありますね。もし狙って作れる人がいたら、作ればうまくいくでしょうね（笑）」

さらに、真鍋氏の言葉は続く。

「もうウチもたぶん作れない。ある意味怖さというか、いろいろなモノを知り尽くしましたからね（笑）。分かりすぎた部分がありますから。やはり怖さを知らない間のほうが自由奔放に作れる。もう今はさすがに作りにくくなってきましたね」

この辺りが真鍋氏の本音だろう。だが、真鍋氏は〝狙って〟「悪趣味ゲーム」を作れる稀有な存在である。そして、氏も「悪趣味ゲーム」は認知されてくるといっている。なのになぜ……その答えはファンへの思いがある。

「ウチをよく知っているファンはその辺（悪趣味ゲームを作る）の仕組みをよく理解していると思いますのでもうその路線でやってても飽きるのが目に見えてますから、ウチのファンに限っては違う方向に向かって欲しいというのを感じます」

最後に真鍋氏はこうも言っていた。

「エコールは大きく変わりました。根っこの部分は全然変っていません（笑）」

「悪趣味ゲーム」を売りにしていたエコールでは無くなる、それは事実のようだ。少々残念な反面、大きな楽しみである。あのセンスを根底に売れることを狙ったゲームを作るとどうなるのか？　次の一本が楽しみである。

銃田夢人

どうしようもない駄作だけど、笑えるならいいか

'69年生まれ。1000のペンネームを持つフリーライター。いろいろ仕事してるけど、いろいろあって書けません。

悪趣味ゲームの特集ですか。批評さんもなんだかいろいろやりますなぁ。

「悪趣味ゲームの定義」とかいうテーマなんすけど、まぁよく分かりませんな正直。どのゲームが悪趣味かなんて人それぞれだし、見方によっては『FF』や『シェンムー』も悪趣味ゲームになっちゃいますからね。

そこで、「悪趣味ゲーム的な楽しみ方とは」についてツラツラと書いてみますかね。

以前はダメなゲームに対しては文句を言うぐらいしか報復措置がなかったわけですけど、そこから一歩前進して「ダメさ加減を楽しむ」というアプローチが生まれました。それがすなわち「悪趣味ゲーム的な楽しみ方」なわけですね。こうした価値観が萌芽した要因は、ユーザー側に余裕ができたことが大きいでしょう。「どうしようもない駄作だけど、笑えるからいいか」と。昔だったらゲームカセットを投げつけてオシマイでしたが、悪趣味ゲームとして楽しむことで駄作すら価値を持つという。素晴らしいじゃないですか、価値なきモノから価値が生まれるなんて。悪趣味ゲームという概念は、一種の錬金術ですなぁ。

「奇人たちの晩餐会」って映画、知ってますか？ ちょっと説明すると「ヘンな趣味を持った奇人たちを集めて話を聞いて陰でニヤニヤ笑おうの会」みたいなソサエティがあって、会員たちがそれぞれ見つけてきた奇人たちを晩餐会に招待するわけです。で、奇人たちに思う存分に自慢話を語らせて、会員たちは真剣な顔をして聞いているんだけど腹の底ではニヤニヤ笑っているという。そういうノリに近いですね、悪趣味ゲーム的な楽しみ方というのは。

ここで重要なのは、ゲームの作り手側があくまで真剣でなければならない点。メーカー自らが悪趣味ゲームとか称して売ってるゲームは最低ですな。ジャレコの『スーパーマイクチャン』とか最悪でしたからね実際。

テレビでやってる「プロ野球・珍プレー集」みたいな番組が成立するのは、あくまでも選手たちが真剣にプレイしているからです。で、そこに「みのもんた」のナレーションが被さることで面白エキスが注入されるわけですな。千葉マリンスタジアムのガラガラのスタンドでチューしてるカップルに「よっ、オアツイねーお二人さん！」みたいな。

つまり結論としては「悪趣味ゲーム的な楽しみ＝みのもんた」というワケです。皆さんも、みのもんた気分でダメゲームにビシバシとツッコミを入れましょうね。

あなたにとってのバカゲーとは?

『幻世虚構精霊機導弾』（PS）。クリアしたあとこれほど後味悪かったモノはなかった。
（熊本　今橋羊）

これぞ悪趣味!!

銃田夢人プレゼンツ

君もゾンビになって「あー」とか「うー」とかLet's ENGLISH!!

駅前に留学する気のないあなたでも大丈夫。苦手な英語も映画で学べばもうペラペラ。ただし、火星人は攻めてこないよ。

CINEMA英会話～映画で学ぶ英会話～ゾンビ（ETC）

メーカー：サクセス／価格：3,800円／発売日：2000年7月13日

人生のサクセスに向かって一直線!!

さて、「国際派ライター」を自認する私ですが、**致命的欠点は、英語がまったく話せない点。**

このままじゃいけない、と英語を勉強しようと思ったのですが、駅前留学するヒマもカネもなし。どうしようか考えたところ、「なんかサクセスがプレステで英会話学習ソフトを出してたよなぁ。よし、それで勉強しよう」と思いつきました。

で、さっそくサクセスの「CINEMA英会話～映画で学ぶ英会話～」で教材とされている映画タイトルを調べてみました。「天国に行けないパパ」「嵐が丘」「インターセプター」「ボーイズ・ライフ」「愛の果てに」「ゾンビ」……。

えっ、「ゾンビ」だって！ あのジョージ・A・ロメロ監督の傑作ゾンビホラー映画が英会話の教材に！ **ムチャクチャなセレクション！** これは俄然ヤル気が出てきました。さっそく購入して**リビングデッドと一緒**に仲良く英会話レッスン！

私の脳内では既に勝利の方程式が完成しました。

サクセスの英会話ソフト「ゾンビ」で英語を習得

←薄っぺらのボストンバッグと共にアメリカに渡る

←通訳の仕事で**ひとまず成功**

←フロリダのビーチで溺れているビ[redacted]・ゲ[redacted]ツを救出

←ゲ[redacted]ツに気に入られ、マイクロソフト日本支部のX箱事業部のトップに就任

←セガ・コナミ・スクウェア・カプコンを買収。日本におけるX箱を市場シェアのトップに押し上げる

←ますますゲ[redacted]ツに気に入られ、ゲ[redacted]ツの養子になる

←ゲ[redacted]ツが気を許した隙をついて、暗殺集団を雇い入れる

←ゲ[redacted]ツファミリーが乗る飛行機に爆弾をしかけ墜落させる

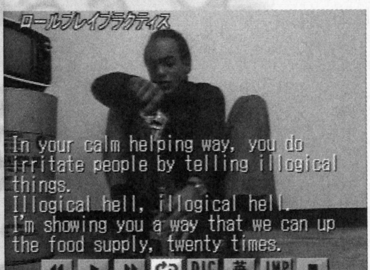
←ゲ[redacted]ツファミリー全滅

←ゲ[redacted]ツの全遺産を相続。世界一の金持ちに就任

←大統領選挙に打って出る。金にモノを言わせて当選

←アメリカの軍事力を強化し、世界の国々を牛耳る

←人類史上初めて世界を征服した男

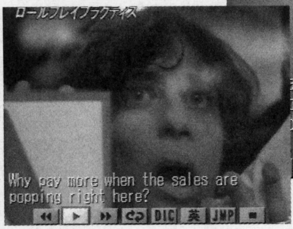


英語でロールプレイング。たっぷりと情感を込めてしゃべっちゃってください。

になる
←
サクセスの英会話ソフトで**人生に**
←
サクセス
←
[redacted]ウマー（自主規制）

……というわけで、方程式完成の第一歩を今、踏み出す！





ゾンビいい演技してます。とういうか普通にみてたほうが面白いんじゃ……

で、本作品。いきなり豪華4枚組みです。DVDではないので画質は荒いですが、一応本編を通して鑑賞することができます。その映画鑑賞モードと共に、「プログラムレッスン」「ロールプレイプラクティス」「スクリプトモード」が用意されています。

中でも一番面白そうなのが、ロールプレイプラクティス。これは、主人公4人から1人を選んで、その人物が喋るところで音声が抜けるので、プレイヤーがキャラのセリフを（もちろん英語で）しゃべるわけです。なんという**素晴らしいシステム！** これならば英語の上達も早そうです。そしてなにより教材は「ゾンビ」！ モチベーションがかなりアップです。

で、さっそくロールプレイ開始。スティーブン、ピーター、ロジャー、フランの4人から選ぶわけですが、やはり最もヘタレなキャラ、スティーブンを選択するしかないでしょう。

で、個人的にこの映画、すでに20回ぐらい観てるので、いきなり4枚目からスタートしました。

シーンは、主人公たちが立てこもるショッピングセンターに暴走族が殴りこむという最大の見せ場からスタート。

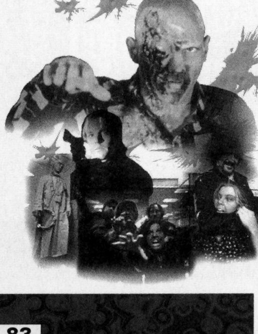
主人公チーム、暴走族、ゾンビ群の三つ巴バトルが展開する最中、こちらは**マジメに英会話レッスン**。しかし画面では、ゾンビたちが暴走族どもの内臓を引きずり出し、**ムシャムシャ食べてます…**…こんな衝撃映像じゃ授業に集中できないよ！ さらに最悪なことに、ディスク4枚目のスティーブンにはほとんどセリフがなく、ただ呆然とゾンビ大戦の修羅場を眺めるのみ。

そうこうする内に我らがスティーブンはエレベーターの中で**ゾンビ群に襲われ、死亡**。そして**ゾンビ化**。ゾンビになったスティーブンは**「う〜」**とか**「あー」**とかしか言わなくなり、**セリフ一切なし**。あとはただ映画を最後まで見届けるだけでした……**ぜんぜん勉強にならないよぉ！**

結局、私のミスチョイスのせいで英語はぜんぜん習得できませんでした。嗚呼、**サクセスへの道のりは遠い。**

……以上、個人的認定の悪趣味ゲーム『CINEMA英会話・ゾンビ』をお送りしましたが、いかがでしたでしょうか？

……え、「ゲームじゃなくて、エデュテイメントソフトだろ！」って？ 違うよ！ パッケージにバッチリ貼ってある例の三角シールに「このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています」と、ちゃんとゲームって書いてあるよ！ そんなことに拘ってる場合じゃないよ！ 既成概念なんか知ったこっちゃないよ！ そんなもん、ブッ壊してまた作ってやる！ そう何度でも！ そう何度でも！（byイースタンユース）

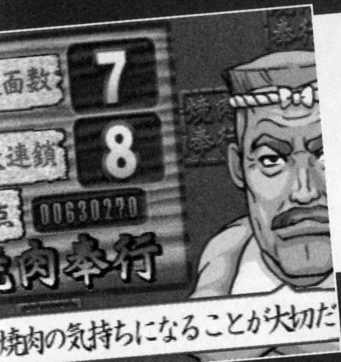




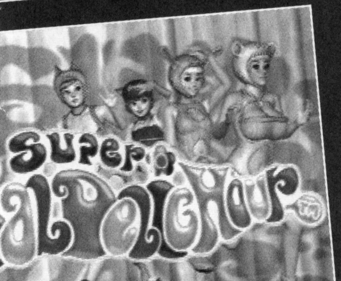
あなたにとってのバカゲーとは?
彩京の対戦麻雀『ホットギミック』。面白いけど悪趣味だと思います。(埼玉　練無)



あなたにとってのバカゲーとは？　私は『ファイナルファイト・リベンジ』にリベンジしたいです。（石川　K2G）









第2特集総論

悪趣味ゲームとは踏絵ではない

悪趣味ゲームというのは、不思議なものである。確かに面白いとは言えないし、かといってビジュアル的に秀でているわけでもない。だが、何か引きつけるモノを持っている。しかも、もうひとつのポイントとして「誰でも分かる魅力ではない」というのもあげられるだろう。つまりは〝俺だから〟とか、〝俺なら〟というマニア心を刺激するのだ。

つまらないとすぐに投げ出すのではなく光る部分を探し出す行為、これには精神的余裕やゲームに対する知識が要求される。ただし、ここには経済的余裕は加味されてはいない。限られた資金のなかで自分の感性を信じてソフトを購入する。その時点で大作ソフト、大手メーカーのソフトを選んでしまうのとはちょっと違う。「悪趣味ゲーム」を探しているということは、情報がほとんどなく、なおかつビジュアルで〝引く〟ことができないソフトを探しているということなのだ。なんという努力！　なんというギャンブルだろうか！　まったく持って不可解でしかなく、かつマゾヒスティックな思考ではないだろうか。

「悪趣味ゲーム」を探している人達は、やはり〝普通〟のユーザーとはちょっと視点が違う。面白いゲームで遊びたいという気持ちと同じに人のしらない面白さを見つけたいという思いもあるのだろう。それはマニアならば当然だろうし、「悪趣味ゲーム」を〝面白い〟と思うことが一種の踏絵となっているようにも思える。こういったマニア的な意見は、〝マニアでない人〟にとっては甘美なものとなる。「悪趣味ゲーム」を容認することによってマニアの仲間に入れたような気持ちになれる。'90年代のゲームバブル時にこそ、この傾向は顕著であった。しかし現在のユーザーは〝マニア〟を目指しているわけではない。普通にゲームを楽しみたいのだ。

この状況となると、もはや「悪趣味ゲーム」がブームとなることはないのかもしれない。だが、当たり前だがゲームの楽しみ方は十人十色。『FFX』を200万人が楽しんでる横で『里見の謎』を楽しんでいる人もいるのだ。そう考えると、「悪趣味ゲーム」を楽しめる人達というのはうらやましい存在に思えてしかたない。ネットが普及して個人の表現の場も確実に増えてきている。そう思うと「悪趣味ゲーム」の活躍の場は増えてきているのだ。しかし、惜しむらくは〝狙って作れない〟ということ。やっぱり天然モノはそんなに手に入り辛くて貴重なものなのだ。偶然にでも見かけたときは手厚く保護していきたいものだ。（編集部）

E.C.M Electronic. Composed. Music. Vol.2

最新のGMの話題をピックアップ！ GMトピックス

『スーパーゼビウス』発売決定

様々な問題で発売が延期されていた伝説のミニアルバム『スーパーゼビウス』だが、ついに10月11日に発売決定！ガスト・ノッチ！

ファルコムレーベルも！

『イース』などの人気作も含まれるファルコム社のGMが、自社レーベルで数多く復刻されている。そのHP（※１）で通販が可能だ。

コナミグループのサービス

「ビットオーディオ」（※２）はPCに専用のプレイヤーを導入する必要があるが、入手困難となったGMを購入できる。1曲単位の課金制で、必要な曲だけ利用できる点が面白い。また、業務用のGMを試聴可能なページ（※３）もあり、利用価値は高い。

「HIPS」(※4)オープン！

通販専用商品「セガガガ」のサントラを注文可能。「クラッキンDJパート２」も受注生産に向けて予約を受け付けている。

SNKゲームミュージック（サイトロン）

長年入手が困難だった名盤GMを復刻する「レジェンドシリーズ」の最新作。前号のサイトロン社インタビューを参照して聴こう！

現在のGMでは当たり前の技術となったサンプリング音声がまだ珍しかった時代、ゲーム機から人間の声がするだけで新鮮な驚きがあった。そんな時代に音声を多用した『怒号層圏』からは、その後のSNKの「迫力ある凝った演出」のルーツを伺うことができる。『KOF』ファンの方にも是非オススメしたい1枚。

どうぶつの森　とたけけミュージック（イーガービーバー）

任天堂のGMはなぜか「完全なサントラ化」が行われないことが多い。良い意味で独特のクセを持ちながら、ゲームの世界観を盛り上げる任天堂サウンドにはファンも多いはずなのだが……。

本作も残念ながら「またもや」中途半端なCDとなっている。

ゲーム中に登場する犬「とたけけ」（任天堂サウンド部の戸高氏がモデルらしい）の演奏曲のみを収録している面白い構成ながら、「とたけけ」のレパートリー全曲を網羅してもいないため、個人的に不満である。『どうぶつの森』は曲数が非常に多く、完全収録は困難と思われるが、他の曲も収録したアルバムの発売を希望する。

カルドセプト　セカンド（SME）

スクウェア社で『ロマンシングサ・ガ』シリーズや、『チョコボレーシング』などを担当した伊藤賢治氏がフリーとなってから初の作品。これらの曲が好きだった方には特にオススメする良盤。

ゲーム内容の重厚な世界観に負けていない、深みのある大作である。じっくり聴ける2枚組。

キーボードマニア　フルサイズコレクション（コナミ）

「音ゲー」の曲は大体、平均して1曲あたり2分弱程度の長さで編集されている。ゲーム内で使うためには調度良い長さだが、アルバムで聴くともの足りなさを感じる場合も多い。本作はそういった声に応え、「フルサイズ」で人気曲を楽しめるようになっている。

既に『ポップンミュージック』でも同様の企画盤が発売されており、オリジナルのサントラを発表した後もファンサービスを考える姿勢は高く評価したい。



SNKゲームミュージック
SCDC-00106　2001/08/01　2,100円
どうぶつの森とたけけミュージック
EGCH-10016　2001/08/22　2,800円



カルドセプト　セカンド
SVWC7083〜4　2001/07/04　3,059円
キーボードマニア　フルサイズコレクション
KMCA114　2001/07/25　3,059円

G-trance(ジー・トランス／罰帝)：そういえばビスコ社のGMって少ないよね。『婆沙羅』のサントラ出ないの？と思う最近。そしてなんと、拙者自身が取材されてしまいました。驚愕！
http://allabout.co.jp/game/gamemusic/

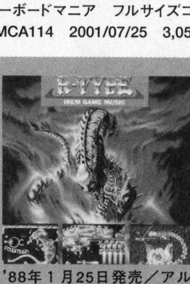
名作GMレビュー

【アール・タイプ —アイレム・ゲーム・ミュージック—】

名作STGとして名高い『Rタイプ』をアルバムタイトルに掲げる本作だが、この1枚には『怪傑ヤンチャ丸』や『ロードランナー』シリーズ4部作など、アイレムの過去作品の音源も多く収録されている。本作はゲーム界に「FM音源」という「新しい楽器」がもたらされた時期、その前後のGMの変遷を垣間見ることができる。

昔はゲーム1タイトルあたりの曲数が少なく、短い曲が多かったために、本作のようなオムニバス形式のGMアルバムが多く発売されていた。その結果『ムーンパトロール』目当てで入手した者（筆者）が「Rタイプって結構イイ音だな、今度やってみようかなー」と考え、未知のゲームに触れるきっかけをアルバムから得たりしたものである。

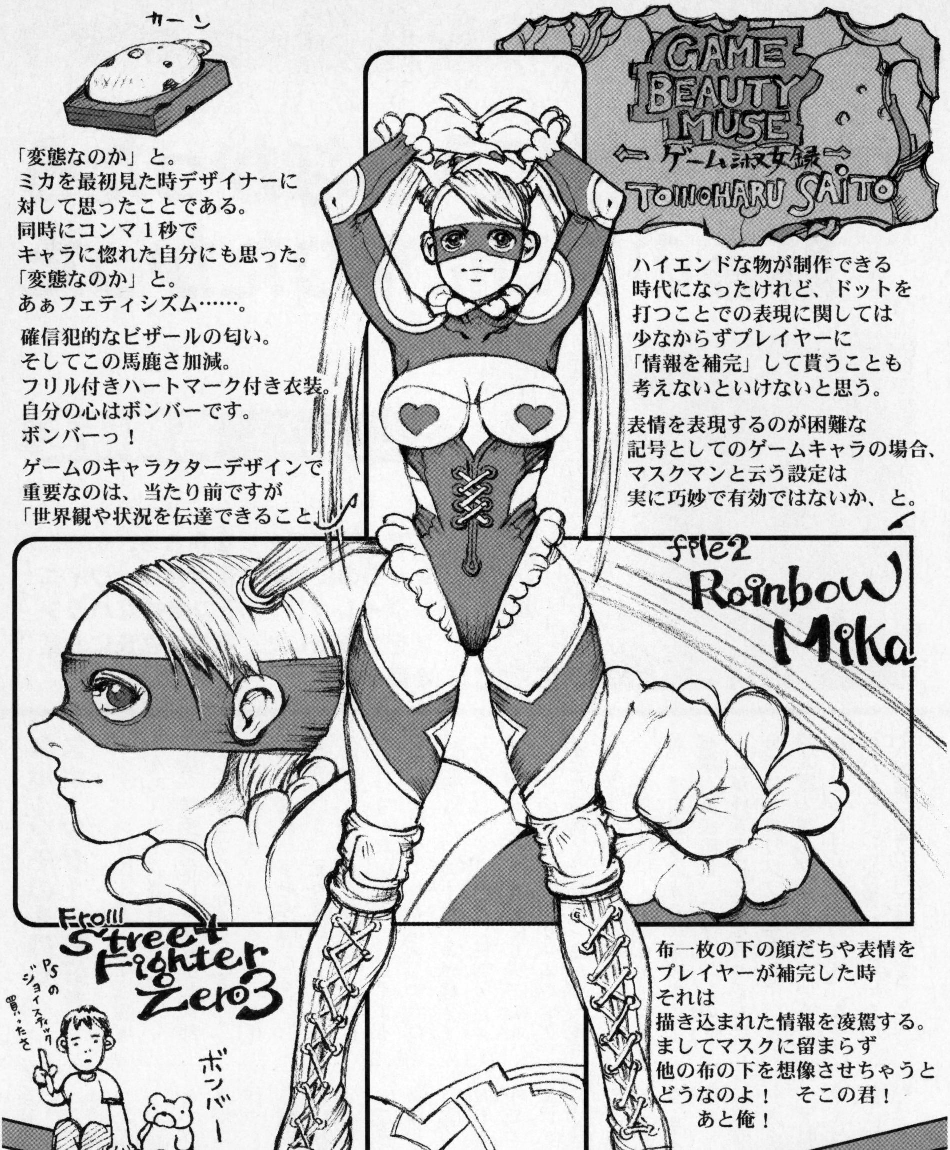
現在のGMアルバムは「1タイトルで1枚以上」が主流で、こうした楽しみがなく、残念である。



'88年１月25日発売／アルファレコード・GMOレーベル／2,800円（現在廃盤）

（※１）ファルコムレーベル：http://www.falcom.co.jp/cd/index.html　（※２）コナミBitAudio：http://www.konami-music.com/audio/
（※３）コナミRADIOSTATION：http://www.konami.co.jp/am/AM/radio/index.html
（※４）ヒットメーカー・HIPS：http://www.hitmaker.co.jp/top/shop/home.html

鬼才（奇才？）斉藤智晴が贈る、ゲーム世界の姉さんに愛をそそぐコーナー！



「変態なのか」と。
ミカを最初見た時デザイナーに
対して思ったことである。
同時にコンマ１秒で
キャラに惚れた自分にも思った。
「変態なのか」と。
あぁフェティシズム……。

確信犯的なビザールの匂い。
そしてこの馬鹿さ加減。
フリル付きハートマーク付き衣装。
自分の心はボンバーです。
ボンバーっ！

ゲームのキャラクターデザインで
重要なのは、当たり前ですが
「世界観や状況を伝達できること」

ハイエンドな物が制作できる
時代になったけれど、ドットを
打つことでの表現に関しては
少なからずプレイヤーに
「情報を補完」して貰うことも
考えないといけないと思う。

表情を表現するのが困難な
記号としてのゲームキャラの場合、
マスクマンと云う設定は
実に巧妙で有効ではないか、と。

布一枚の下の顔だちや表情を
プレイヤーが補完した時
それは
描き込まれた情報を凌駕する。
ましてマスクに留まらず
他の布の下を想像させちゃうと
どうなのよ！　そこの君！
あと俺！

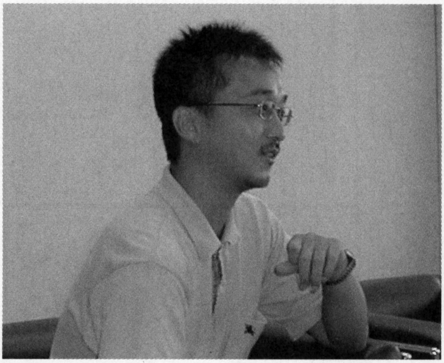
あと理想の男性はザンギエフですのでプレイヤー諸君はレッツパンプアップ。

斉藤智晴（さいとう・ともはる）：夜行性イラストレーター。参加作品に『カルドセプト』『美食戦隊薔薇野郎』他多数。
参加してない作品に『ゼルダの伝説』『テトリス』他多数。http://www.ocv.ne.jp/la-saito/

ストリートファイター ZERO3　ジャンル：格闘ACG／メーカー：カプコン／機種：PS DC／発売日：1998年12月23日

クリエイターの原体験　第23回

ゲーム会社に入らなかったら麻雀のプロになりたかった



コナミ・コンピュータエンタテインメント東京（KCET）　**高塚新吾**

リアル路線でありながらも、ゲームながらの爽快感も併せ持つ『ウィニングイレブン』。その絶妙なバランスを生み出した、高塚新吾氏にお話を伺った。

スポーツそのものもスポーツゲームも好き

―ゲームに因んで、まずは高塚さんのスポーツ経験などを。

高塚：学生時代には硬式テニス部でした。テニスはかなり好きです。

―それだと、テニスゲームを作ろうとは思いませんでした？

高塚：いえ、元々スポーツゲームを作ろうと望んでコナミに入社したわけでもないので。プレイする分には大好きでしたねぇ。ナムコの野球&サッカーゲームが好きでした。『ファミスタ』は対戦がメインでしたが、友達と二人でたまに何試合かやって。ゲーム好きの友達が結構いたから、色んな人達と飽きもせず。

―プログラマー出身だそうですね。その道を志された動機は？

高塚：高校時代、ファミコンのゲームが好きでして。と言っても自分ではあまりソフトも買わず、友達ん家で彼のプレイを観ているばかりでしたけど。そのうち、友達のパソコンにも興味が向いたので、高校三年の頃に購入しました。当初はゲームをやるために買ったんですが、やがて自分でプログラムを組んでゲームを作るようになったんですよ。

―「遊びたい」より「作りたい」という気持ちが強かった？

高塚：やるのも面白いんですが、作ったものを人にやらせる方がより面白いかなと。それで、高校時代に独学で勉強しました。

―コナミへのご入社時期は、いつごろなんでしょう？

高塚：'91年にバイトとしてコナミに入ったんですよ。ちょうど欧州NES版のサッカーゲームの開発中だったので、その仕事を手伝っていました。今思えば、それも『ウィニングイレブン』の仕事とは充分に関わりがあるでしょうね。

で、その後PCEの開発に回って、『グラディウスII』の開発（AC版の移植）に参加しまして。三面の氷の挙動や、最終面のクラブの動きを移植しました。

それが終った後でPCE版『ドラキュラX』の敵キャラ全部の配置とプログラミングを手がけました。かなり難易度を高めに設定し

たら、上役に怒られましてね。完成品の難易度は、開発時よりもはるかに易しくなってしまいました。

――うんと難しい方が、いいと思われていた？

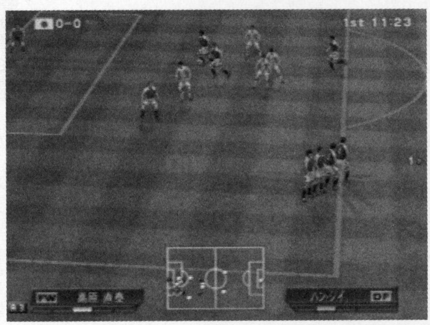
高塚：ええ、（自身がプレイヤーとして）かなりマニアックだったもんで、うっかりそうしちゃったのかなぁ。で、『ドラキュラX』の開発が終わってからしばらくは、企画が立ちあがっては潰れるという不毛な時代が続きました。ある時、東京支社（現ＫＣＥＴ）



に在籍していた北上（一三。現ＣＳ事業本部長）から『ウィニングイレブン』の開発に行け（参加しろ）と言われたんですよ。どうも私が以前、ＮＥＳ版のサッカーゲームを作っていたことを知っていたので、声をかけてきたみたいです。そうしてかれこれ五年、『ウィニング』シリーズを作りつづけています。同じプロジェクトにこれほど長く関わっている例は、社内でも希でしょうね。周りの同僚からは「まだサッカー〝チーム〟にいるのか？」なんて言われますよ（笑）。

――ちなみに、実際のサッカーはお好きでしたか？

高塚：以前は大して興味ありませんでした。Ｊリーグ開幕の時も、ちらっとテレビを横目に観たくらい。今でも熱狂的なファンではないです。僕のサッカーの知識が深くないことを、ユーザーさんも気づいておられるようで。「高塚が開発リーダーをやっている限り、このゲームはこれ以上面白くならない」などとケチつけられたりしますね（笑）。



――でもお仕事柄、嫌でも知識は増えますでしょう？

高塚：僕のサッカーの見方は、Ｊリーグ史とシンクロして深まったと思います。'98年のワールドカップ予選のときは、Ｊリーグ開幕当初よりもファンが成熟していましたよね。それにともなって私の知識も増えていて、ゲーム内容にうまく反映できたかなと思います。

――5年間を経て、作り方が変わってきたという実感は？

高塚：特に戦術が変化に富むようになりましたね。例えば最新版『5』では、スルーパスボタンを押しても以前のバージョンほどパスは通りません。僕が開発に入ったころのサッカーゲームといえば、ショートパスボタンが標準で付いていました。だけど、選手のいる位置ぴったりではなく、その少し先にショートパスを出せるゲームは一本もなかったんですよ。これは、攻撃に連続性を持たせるためのアイディアとして、当時のディレクターに提案したものなんです。

――いいと思ったアイディアが、認められたんですね。

高塚：『'97』のスルーパスボタンは、ボタンの連打で出るようになっていました。これは自分でキャラを制御できるという点で、最新版よりも現実のサッカーを再現していましたね。「そこが面白い」と言ってくれるユーザーもいた。でも多くの人は「操作性が悪い」と言う。それで『3』からは、操作方法を変えて簡単にしたんです。昔からのファンには不評でし

ゲーム批評にひとこと　飯野氏は朝日新聞でピーコと人生相談をしてます。「18歳の夏はいくらお金を出しても買えない」らしいです。そうですね。（千葉　白樫司）

たよ。「誰がプレイしても、試合運びが変わらないじゃないか！」と。

―でも結局は、多くのニーズに従ってシステムを改訂したと？

高塚：ええ。ゲームでも現実のサッカーの難しさをある程度は感じたい。テレビでサッカーの試合を観ていて「ああ、あんな動きするんじゃないよ」と思えるところを、ゲームで直してみたい気持ちも、ユーザーにはあると思うんですよ。その要求には応えるように作っています。

―「オレならこう動くな」といった思いを投入できるゲームが理想的ってことですか？

高塚：ただし局面ではサッカーのシビアさを、きりりと出したいですね。

―通好みの評価はしばしば、多数のニーズを見えなくするものなんでしょうね。

高塚：そうですね。

スポーツゲームはインチキでは通用しない！

―ところで、他のスポーツゲームを作られてみたいと思われますか？

高塚：うーん、今あるものには満足できていないので、私が作るとしたらそこをよくしたいですね。

―ゲーム化が未発達・未開拓なものと思われるスポーツは？

高塚：野球は煮詰まったわけでもなくて、まだまだかなぁと思うんです。



―パラメータ調整なら『パワプロ』が最も充実しているのに、『ファミスタ』のほうが馴染みやすいと言う人もいます。何が違うんでしょうね？

高塚：うーん……、サクサクっと操作が手早く出来るところかなぁ。

―細かい戦術コントローラで取り扱うのは、煩わしいとか？

高塚：『ファミスタ』って操作は単純なのに、発生する結果は多様ですよね。しかもその結果にも成否に関わらず納得がいくんですよ。あの絶妙なバランスは、今でも多くのスポーツゲームがお手本にしているでしょうね。

―プレイヤーの納得のいく結果が出力できる「機能」こそが重要だと。

高塚：ええ。でもそれを満たすためには、中はきちっと作りこまなくてはならない。

―昔と違って、今のSPTは中身がインチキじゃ通用しないでしょうね。二人麻雀ゲームの思考ルーチンみたいなのはダメだと。

高塚：ああそうそう、学生時代は麻雀も好きでしたよ。結構凝り性なもんで、ゲーム会社に入らなかったら麻雀のプロになっていたかもしれません（笑）。プールバーもよく行きました。何でも手をつけていましたね。

―お話を伺っていると、ずいぶん多趣味のようで……。

高塚：それなりに何でもやりますね。それいて、ハマるとアマチュアレベルではちょっと満足が行かなくなるんです。そういうところが、ゲーム開発に活きているかな、と思います。

今後の『ウィニングイレブン』

―今後『ウィニング』シリーズはどう発展していくんでしょうか？

高塚：サッカーなどのスポーツ物は他の（参照材料のない、いわゆる「ゲームらしい」）ゲームと違って（現実のサッカーという）お

手本がありますので、いかにそのお手本に近づけるか。百年経ってもお手本と同じものにはならないと思いますので、いかに優先度の高いことを実現していくかでしょう。

――サッカーのある一要素を切り出して、その面白さを表現していくと。

高塚：そうですね。そういうのを増やしていく。簡単でもあるんですけれど、本物と同じようにしなくちゃいけないという点では難しい。実際の選手と違う動きを表現してしまうと怒られてしまうんで。たとえば『デビルメイクライ』のキャラのような（現実離れした）ジャンプを、サッカーゲームで表現することは出来ない。

――サッカーゲームが現実離れする、ユーザーには受けない？

高塚：少なくとも、私の作っているものはリアル路線のサッカーですからね。

――すると、SF的な舞台設定なんかじゃ、ダメなんですね？

高塚：いや！　全然そんなものを作る気はないです（笑）。

――操作周りはどうされますか？

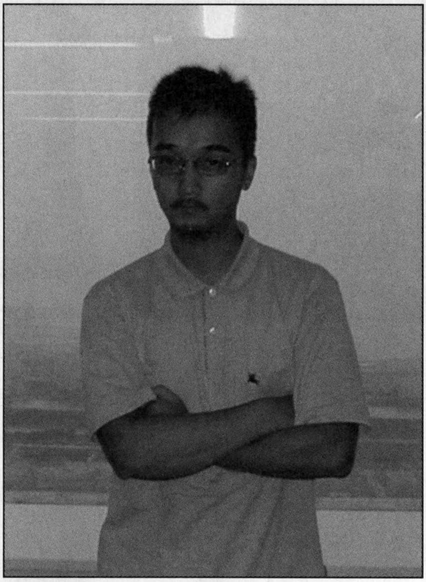
高塚：使用するボタンの多さをどうするかは課題ですね。ボタンを減らすと成り立たない操作があるんで、なかなかうまくはいきません。

――それなら、デバイスそのものを革新してしまうとか。

高塚：サッカー専用コントローラがあればとは思いますけれどね。今のところは与えられた条件の中で作るしかないです。PSのアナログコントローラは動きを拾うのには適しているんですが、ポイントを押さえる操作には向いてないし。

――その他、何か面白いご構想などがあれば。

高塚：今後は、ミッションモード付のチュートリアルなんかも徐々に組み込んでいくつもりです。ひとまず10月25日発売の『ウィニングイレブン5』では操作は出来ませんが、プレビュー画面付きのチュートリアルはつきます。この部分を作りこんで、将来はマスターリーグモードと並ぶセールスポイントにするつもりです。



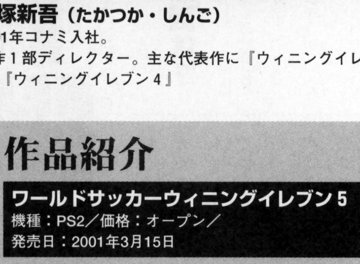
高塚新吾（たかつか・しんご）
1991年コナミ入社。
制作1部ディレクター。主な代表作に『ウィニングイレブン3』『ウィニングイレブン4』

作品紹介

ワールドサッカーウィニングイレブン5

機種：PS2／価格：オープン／
発売日：2001年3月15日

高塚氏プロデュース作品。好きなチームを選んで1試合をおこなうマッチモード、16ヶ国を選んで総当たり戦をおこなうリーグモード、32ヶ国（8グループ）の総当り戦を経て16チームで決勝トーナメントをおこなうカップモードをはじめとして、4つのゲームモードを遊ぶことができる。フォーメーションや試合中の作戦を細かく設定することができ、ゲームとしてのサッカーに、純粋に興じることができる。



矢本広（やもと・ひろ）：サッカーゲーム関連のお話を伺うのは、『バーチャストライカー』の三船さんに続いて二度目でした。同ジャンルでも作る人によって目の付け所は違うんだなと実感。

ゲーム批評にひとこと 下っ端でいいので働かせて下さい。本気。（東京　我王）

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか

特別企画

『グランツーリスモ3A-spec』開発者特別インタビュー

前号ソフト批評『グランツーリスモ3 A-spec』（以下『GT3』）に続いて、『GT3』生みの親である山内一典氏へ直撃インタビューを敢行した。

『GT3』開発の意図は？

GTシリーズのコンセプトは「計算によって、どこまでエンターテイメントできるか？」につきます。

吉村（以下、吉）：『2』から『3』に移るときに、どんなことをやろうとしましたか？

山内（以下、山）：ただシステムがあって、ユーザーがそこに関わることで楽しむ。今考えると無謀なんですが『1』では息も絶え絶えに動いているのが『2』では量の拡大、質の向上を試みたけれど、ものすごい辛かったです。

PS2が出てきたときに、単純に計算できるパワーが2ケタぐらいあがって、ようやくGTコンセプトってものを、等身大で実現できる最大限のハードになったな、って印象があって。『GT2000』は、単純にPS2のおいしいところを手っ取り早くユーザーに見せたいとスタートしました。ところが欲張った結果『GT3』になったんです。継続的に行っている開発上の目標を達成するペースと、それがタイトルとして発表されるタイミングというのは必ずしも一致しないので「敵車と競う際のリアリティ」といった部分はまだまだこれからの課題です。そんな中で今回、実現しえたものは「ドライブフィールの向上」。端的に言えばそれだけなんです。もちろん、グラフィックスクオリティに関してはPS2の限界に近づけて重箱の隅をつつくようにやりましたけど、究極的に目指していたのはクルマとドライバーが対話しながら走っている瞬間のカタルシスっていうか、楽しさをどこまで引っ張り挙げられるか……『GT3』は、そういうタイトルでしたね。

瓜生（以下、瓜）：GTフォースの対応に関しては？

山：従来のステアリング型コントローラ（など）には『1』の頃から興味が無かったんです。マーケットの要請で対応はしましたが、それがベストだとは全然思っていなくてむしろ、パッドでの操作性を最大化するほうが正しいと思っていました。パッドからのデジタルな入力をインテリジェントに解釈して、最適な操作にするというアプローチですね。

右か左かっていう情報だけを得て、最適なステアリング操舵速度とステアリング操舵角度を決定して、ユーザーの意思に反しないように動かす方が、作っていてよっぽど楽しかったんですよ。それで、ロジテックに話したらフォースフィードバックのステアリングが相当安く作れるというので飛びついたんです。

吉：アナログのコントローラーが出たときに「うわあ、コレ最高だね。」

って思っていたら、周りではあまりアナログでやっている人いなかったんですよね。

山：絵と音しかなかった情報に加えて振動が入ってきて、デュアルショックの振動に関しては僕らも大喜びでやっていたんですけれど、アナログ値をユーザーに開放して操作させるってのは、実はあまりにも無謀だったんですよ。きちんと設定して操作できている人は、実はほとんどいなくて『1，2』でも相当補正をかけています。すごく（少し）曲がりたいか、右（左）に行きたいかぐらいしか参考にはしていなくて、実際に測定したアナログ値を信用してしまうと、ほとんど運転できません。（笑）

だから、「入力デバイスに対する私たちなりの回答」という形で、GTフォースとセットで『GT3』を作ろうと思っていました。

吉：GTフォースで遊んでいる人は、多いほうですか？

山：GTフォースの売れ行きは15万台を超えていて、僕らの予想を上回る装着率です。今でも品薄状況が続いているというのも珍しいですね。

ターゲット層は どこを意識したか

『GT』シリーズがここまで売れたこと自体が、僕らの意図に反しています（笑）。今でも、レースゲームのメインストリームだとは考えていませんね。

瓜：ユーザーターゲットについては、具体的にどんなことを考えられましたか？

山：『1』のときは無心だったんです。ある種ニッチのタイトルであればいいと考えていて、本当に「好きにできた」ところがありました。でも『3』になると相当な数の（ハードなユーザーから、はじめて『GT』シリーズを遊ぶような）ユーザーが買われることが解りきってたんですごく悩みました。ものすごく悩んだ結果として、ひとつは『GT』のスピリット……少なくともクルマの動きに関して「リアルであること」は譲れません。そのかわり、既存の車についているお助けデバイスは、きちんと入れましょう、というアプローチはしましたね。結果的に、すべてのユーザーが満足したかは解らないんですが、アクティブスタビタリティ・マネージメントを、相当真面目な（自動車メーカーがやっているような）レベルで入れたっていうのも、ある種『GT』のコンセプトをブラさずにかつ、初心者にどう対処するかの苦肉の策ですね。

スピンさせないためには、曲がらなくなる。半年以上かけた結果なんですけど、結論からいうとスタビリティコントロールってのは、ロクなモンじゃないんですよね。（笑）

吉：貰ったときのクルマのセッティングがよくなっているのは、意図的なんですか？

山：まったくその意図は無いんですけど、単純に僕らの進化なんでしょうね。挙動そのものの進化もありますが、セッティングの問題ではなくてモデルカー自体が乗りにくかったんだと思うんですよ。調整して乗りやすくするという作業が必要で、今までの流れで感じたのは「クルマってのはやっぱりよくできているな」って思って……。再現性がより完全になればなるほど、乗りやすくなっていくのが今回わかったんですよ。そういう意味では『GT』の中にもある種「乗りやすくするために嘘をつく」要素というのは『1』の頃から一貫してあるんですが『GT3』は、ほとんど嘘がなくなっていると言っていいぐらいに少ないですね。

たとえば、『1』の頃に出てきたタイヤが現実に存在していたら、グリップ力でいうと「夢のようなタイヤ」なんです。それが『GT3』では「実在するいいタイヤ」と言っても差し支えがないぐらいで、そこまでタイヤのグリップを落としていってもきちんと乗れるってことは、より『GT3』が本物の車に近づいたからだと思うんです。

吉：納得いかなかったのはライセンスシステムで、俺のクルマを試験場に持ってこさせろ！　と思っていました。（笑）

山：……よくわかります（笑）。ライセンスに関して、ブロンズは易しめに（あるところで完全に行き詰まることは避けたい）、シルバー・ゴールドに関しては『GT』をやり続けて

いる人でも楽しめるような、って考えたつもりではあるんですが……作っていて頭がおかしくなりそうでした。何度も初心に返ったり我に返ったり、そういうことをしながら「ああ、危ない危ない」なんて言って作っているんですが、それでも出してみると「ああ、難しくしすぎたかな……」って。今のセッティング項目でも「常軌を逸している」と言う人は少なくないので、複雑にすることに関して、それをどうやって「教育するか?」といったことも含めて検討していくのが、今後の課題ですね。

GTは、楽器?

いい音を出すためには練習が必要、っていうところは楽器と変わらないですね。

吉：馬力制限などのレギュレーションを無くしたのは何故ですか?

山：『2』の時はプレイヤーへの規定馬力よりもCPUの設定馬力の方がずいぶん少なくしていたんです。ゲームバランスを考慮に入れた構成にしていましたが、ユーザーから「敵車の方が速い!」という声がたくさんあったんです。巧い人なら敵車の方が馬力があっても勝てるんですが、ユーザーによっては敵車より強い車を持ち込んでも勝てない可能性が高いんですよ。ルールとして馬力制限をしてしまうと、勝てない人が本当に勝てなくなってしまう。そこが無ければ1日30分でもこつこつ遊んで徐々に巧くなっていく考え方ですね。『GT』を楽器にたとえると、慣れていなくてもある程度の音は出るように調整してあるので、それを励みにキレイな音を出せるように練習して欲しいなんて考えています。『GT』って、ユーザーの話を聞くと小さいコミュニティで独自のレギュレーションを作って、いろんな遊び方をされていますよね。それは願ったり叶ったりの状況で……。

　今回、今まであった中古車という概念はなくなりました。ひとつは実際の中古車価格を反映していたのですが、R32(スカイライン)GT-Rのようなすごい車が100万円で買える時代がやってきて、あれを最初に100万円で買われてしまうとその場でゲームが終わってしまうんです。それは嫌だな、って。

　もうひとつは'80年代後半からの日本の名車……FC(RX-7)やR32を「また新車で乗りたい」って夢を実現できたらという2つの理由で、全部を新車扱いにしました。かといって中古車という概念がなくなったわけでは無くて、買って乗ること自体が「中古車になる過程」なんです。百戦錬磨の愛車だけど、そろそろ……って感覚は一般の車でもありますよね? そこを逆に表現したいと思いまして。オイル交換や慣らし運転も、カーライフの一部だという確信があったので、そこは入れようと思いました。コレクターマシンとして、同じ車種をもう一台買うとか、古くなったら買い換えるといった感覚が再現できたらいいな、とも考えましたね。

　それでも常に、相反するユーザー層(マニアとライトユーザー)に対するアプローチのジレンマですね。プレイをはじめてからのバランスの取り方、一瞬見ただけで「遊びたい!」と思わせるだけの説得力、ここは相当がんばりましたね。

瓜生正道(うりゅうまさみち)：toto予想家兼パソコン系フリーライター。愛車はゴルフ3とカプチーノとFZR250R。でも、外に出るのが嫌いだったりする。

今後の『GT3』シリーズ

ハードディスクやネットワーク普及の状況次第ですが、技術的にはいつでも可能なんです。

吉：車種を増やすのには、割とスムーズにやれましたか?

山：シリーズを重ねるにつれて、自動車メーカーが協力してくれてずいぶんと楽になりましたね。今回は時間の制約で車種を多く入れられませんでしたが、次は相当古いクルマから新しいものまで……温故知新で行きますよ。

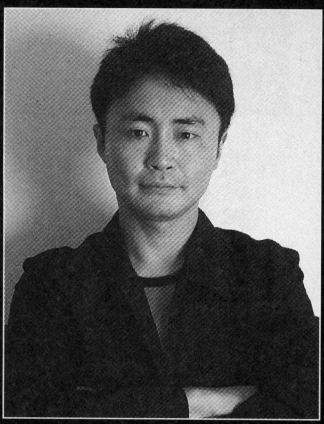
瓜：アペンドディスクによる車種やコースなどの追加は考えていますか?

山：それこそ、やろうと思えば車1台ずつバラ売りだってできるんです。コースだって、最後まで入れるか消すかでモメた場所もあったんですよ。(笑)

瓜：『GT』に架空のフォーミュラーカーが登場したのは何故でしょう

か？また、ライセンシーの問題で実名が出せないのであれば、ライセンスの取りやすそうなＦ３やＦＪのマシンを採用するといった方法などは検討されましたか？

山：これはヨーロッパでも聞かれて……気まぐれ、というよりは好奇心ですね。大きな意味は無かったんです。開発版には『１』のときから入れていたんですが、『２』までは表現しきれないから入れていなかったんです。『ＧＴ３』になったときに、色々とできるから入れてみようよ、というぐらいの軽い気持ちだったんです。



山内一典（やまうち・かずのり）

（株）ポリフォニー・デジタル、プレジデント『モータートゥーン・グランプリ』『オメガブースト』を手がけ、『ＧＴ』プロデューサーを務めている。（写真：遠藤勝）

ユーザーとして純粋にフォーミュラーカーを『ＧＴ』で走らせたい夢を持っているひとは多いと思います。実車の取材ができないなど、時間的なタイミングが合わなかったんですが、実はトヨタのＦ１を入れるという話はギリギリまであったんです。

瓜：「フォーミュラーカーの出現」が、ひとつの手近なゴールラインになっている現状にはどう思っていますか？

山：もともと『ＧＴ』は「ここで終わり」というラインを明確にしていないゲームなんです。「ひとつの目標として」フォーミュラーを目指すユーザーがいても悪いことではないと思います。「ゲーム攻略」は意図していることではないんですがあ、遊び方には幅があっていいと思っていますので否定はしません。

『ＧＴ３』開発の意図は？

「現時点でやれることは全部やった」という爽快感があって、今の中で「一番納得して送り出した」タイトルですね。

瓜：最後に、開発者としての『ＧＴ３』に対する自己評価は？

山：あれこれと不満はあれど、ＰＳ２で表現できることに関しては、少なくともベストを尽くしたと感じています。ＰＳ２ではまだまだ足りないんです。ＰＳ２でやっている限りは劇的な進化が期待できないぐらいに突き詰めていますが、次回作は（ネットワーク対応などで）遊び方そのものを変えたいと思っています。

『ＧＴ入門編』は作ってみたいですね。初心者向けと超ベテラン向けにになっているのが現状ですが『ＧＴ３』で一番多い意見は「難しすぎる」なんですよ。基本をきっちり教えてくれるソフトって、次のステップに進むにはすごく役に立つと思うんです。レースに出るような人の特殊な知識ではなくて、「ユーザーがプレッシャーを感じないで」楽しめるような、小粒な『ＧＴ』を作ってみたいと思っています。本当の意味でのレーシングスクールは、社会的にも意味があると思うんです。「クルマは軽くないと止まれない」とか、クルマを乗る人間みんなに知ってもらいたいことが多いと思うんです。ある意味、『ＧＴ』でレースドライビングのイロハを学んだ子供達が、本物のモータースポーツで活躍する時代が近いかな、という確信をもっています。『ＧＴ』を元にして「カースタント」みたいなことって、今のシステムで十分できるんですよ。ゲーム的な要素を入れたカーシミュレータも面白いですね。芸術点で評価して（笑）。

ゲームとしての本質は何かって、どこまで「システムを使って多様な物語を作るか」なんですよね。『ＧＴ』ってカラオケみたいな物ですよね。リプレイ見せて「どうだ！」って。ユーザーごとにストーリーがある、「システムエンターテイメント的」な位置付けで作ってみたいですよね。

ハービー吉村：フリー編集者＆ライター。レースゲームとフライトシムをこよなく愛す。レース経験アリ（ただし、草レース）。コントローラ・マニアなので、押し入れに6個のハンドルと3個のジョイスティックがある。

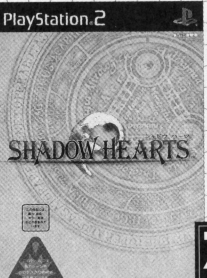
シャドウハーツ

ジャンル：RPG／メーカー：／アルゼ／
機種：PS 2／価格：6,800円／
発売日：2001年6月28日

多根清史(BIG☆BURN)　プレイ時間:40時間

前作の無念を晴らすことは果たしてできたのだろうか…

注目すべき「ジャッジメント・リング」。他の粗から目を逸らす為の材料でしかなかったのか？それとも……



73 Point

「ある作品」の正統続編

かつて『クーデルカ』という一本のＲＰＧがあった。いわゆる「怪作」と呼ばれる類の作品だが、それだけではどうにも割り切れない〝何か〟がある。上っ面だけをなぞれば、デコボコだらけのザラリとした感触だ。ＣＧムービーの息を呑むほどの美麗さに対して、ゲーム本編のキャラクターは泥人形のような造形。すでに配られた販促ＣＤでデモムービーを見ていた人は、実際に動く発売バージョンを見て、あまりのギャップに呻くほかなかった。そして『バイオハザード』タイプの、室内の探索が主となるストーリー展開なのに、背景画にある家具や床などは、表面テクスチャから配置にいたるまで雑きわまった出来で、一体どこが出口でどこから入ってきたのかも判別不可能。しかも移動した先の部屋では、方向レバーを入れっぱなしだと、さっきの部屋に逆戻り、といった無神経さ。とにかく、開発スタッフたちは技術力の不足以前に、３ＤのＲＰＧを見たことも触ったこともないんじゃないか、と疑わしくなるレベルの覚束なさだったのだ。

なら、あの超キレイなＣＧムービーは何？　といえば、こちらはきちんと、優れた物語性で〝落とし前〟が付いている。イギリスはウェールズ地方にある、過去に古代の秘法が行われて廃墟と化した「ネメトン修道院」を舞台に起こる、一夜限りの光と闇の戦い。短いながら、ケルト神話やウェールズの民話をごく自然に取り入れ、かつ実在した13世紀の「魔術師」ロジャー・ベーコンを狂言回しにすえて、人間の暗黒面と希望とを説教臭なく描き切ったシナリオは、そのまま小説化にも耐えるほどの鮮やかな語り口だ。

つまり、ムービーで語られるコク深いエピソードの間に、邪魔な移動・戦闘シーンが割って入ってる―といった趣だったわけだ。この一見不可解なアンバランスさは、実は謎でもなんでもない。シナリオやＣＧムービーは、作者が持つセンスが、よぶんな雑音が混じらずに反映される「職人芸」に近いが、マップなり戦闘シーンのモンスターなどは、多人数でデータを大量生産しないと話にならない「集団戦」だからだ。すなわち、ゲームの志の高さが、開発組織の足腰の弱さに負けてしまっていた。

いっそ、取るに足らない作品なら、苦労してクリアなんかしなかった。ブーイングの多くが「金返せ」でなくて「もっといい続編を作ってくれ！」だった、悔しすぎる怪作。それが『クーデルカ』だったのだ。

そしてこの『シャドウハーツ』は、結論を言うと、その無念をこ

とごとくを晴らした「正統続編」である。これは、実は重大なネタバレだが、本作の長所は、ほとんどが「前作」の弱点に対する解答と言え、両者のつながりは、単なる物語の上での連続ではない。より批評の拠って立つところをクリアにするために、多少作り手側の意図に反していたとしても、どうか目をつぶって頂きたい。

ジャッジメント・リングに伺える巧妙なバランス感覚

中国大陸を横断して満州に向かう特別列車の中で、あふれる魔力で旧日本軍の兵士たちを蹴散らすシルクハットの英国紳士。スタート直後、わずか数十秒のムービーで、ゲームの背景を余すところなく伝える絶妙のツカミだ。

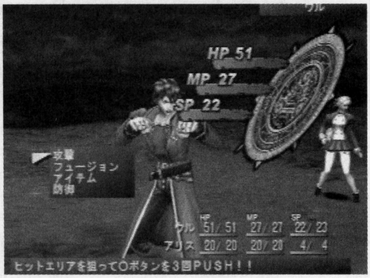
そして中国五千年の法術と、西洋魔術との真っ向対決。その背後で、上海の支配をもくろむ特務部隊の影がチラ付く。冒頭では「戦前の中国と日本軍」という微妙な素材を選びながら、テーマの重さによろめかずに、あくまでエンターテイメント的にてきぱき処理する話運びは並ではない。

だが、前作でもストーリー面では不安がなかった。やはり、大いに気になるのが戦闘シーンだ。「ジャッジメント・リング」と称される新システムは、円盤「リング」の内側をルーレットのように針が回り、設定された「ヒットエリア」に重なったところでタイミング良くボタンを押すと、攻撃や魔法が成功するというもの。要は、パチスロの「目押し」である。

その画面写真だけでは、かなり面倒な印象を与えていたが、実際にやってみると、これは「身を乗り出させるための、ほどよい面倒さ」といった感じだ。前作を含むほとんどのRPGでは、プレイヤーは選手にサインを送る監督であるのに対して、こちらは選手本人という違いがある。さじ加減によっては、いくらでも難しくできるシステムだが、寝転がっていた姿勢から起き上がる、ぐらいの気合しか必要ではない。

このやり方が巧妙なところは、一つは大した技術が使われていない、アイデアの産物であること。そしてもう一つは、これを全面に押し出すことで、プレイヤーの目を、作品の重大な弱点から逸らさせていることだ。確かに3Dマップは見やすくなり、モンスターの造形も「タコとイカの区別が付く」程度には良くなったが、今どきの水準では、決して高いレベルではない。むしろテクスチャの張替えやマップの使い回しの多用など、相変わらずのマンパワーの不足がありありと分かる。ということで、たとえ批判であれ、CGの貧弱さよりもジャッジメント・リングに矛先が向けられるのは、スタッフが意図した通りの結果に過ぎないハズだ。

そして、CGムービーも前作の「息を呑むリアルさ」から「よく出来た人形劇」ぐらいにクォリティが下がっているが、これも同様に、本編CGとの貧弱さを目立たせないための〝故意の〟配慮だろう。これが悪しき妥協、と言っているのではない。どれほど素晴らしいムービーであれ、本編を「貶める」ものが良いわけがないのだ。前作での不足を補い、突出を削り、セーブポイントやアイテム店など、技術力に関係なく提供できるサービスは一切惜しまなかったバランス感覚を、高く評価したい。大豪邸ではないが、手作り感覚にあふれたログハウスの風情がある作品だ。



問題の「ジャッジメント・リング」。プレイヤー自らを、ゲームに参加させる要素だ。

PROFILE

多根清史(BIG☆BURN)

こういうベタなゴシックホラー大好きのゲームライター。SAN（正気）値があって、「ティンダロスの猟犬」を出す辺りが最高！ボードゲーム『クトゥルフの呼び声』が元ネタなんですが、よく「発狂」したなあ……。

関連作品

クーデルカ(RPG)

メーカー：サクノス／機種：PS／
価格：6,800円／発売日：'99年12月15日

『シャドウハーツ』の前作にあたる作品で、19世紀末のイギリスが舞台となっている。3人パーティを組んで修道院を探索していく。詳細は本文を参照のこと。

ゲーム批評にひとこと 近所のゲームショップで酒井K太をよく見かける。（東京　ぼぶ）

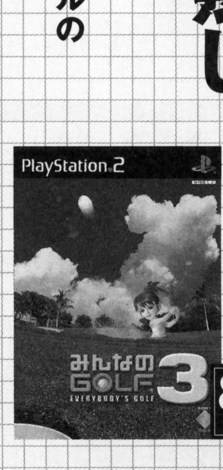
みんなのGOLF3　2

ジャンル：SPG／メーカー：ソニー・コンピュータエンターテイメント／機種：PS2／価格：4980円／発売日：2001年7月26日

松田剛　プレイ時間：45時間

シリーズ3作目として成熟してきたゲームシステム

外見の進化は解りづらいがシンプルであるが故に、タイトルの通り安心してみんなで遊べるスポーツゲームの快作。



83 Point

ゴルフをゲーム化することのメリットとは

『みんなのＧＯＬＦ３』（以下、『みんなＧＯＬ３』）は発売以来、好調な売り上げを続けているようだ。もともと『みんなＧＯＬ』シリーズは前作『２』までの時点で「誰でも簡単に楽しめる」ゲームとしての評価を高め、広いユーザー層の獲得に成功している。そのポピュラーなシリーズ最新作ともなればユーザー側は安心して購入に踏み切れるわけで、『みんなＧＯＬ３』の成功は半ば約束されていたも同然だっただろう。

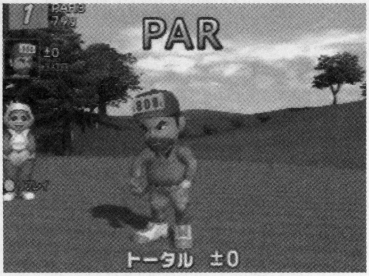
また、そもそも現実のゴルフは道具を揃えるにもプレーするにも高いお金がかかるもので、決して敷居の低いスポーツとは言えない。ゴルフに興味があっても、実際のラウンド経験がない人は私を含めて大勢いるはずで、接待ゴルフなどに縁がない若年層はとくに顕著だろう。「少ない打数でカップに入れる」という原則さえ知っていればルールの半分以上は理解したようなものだし（言いすぎか？）、タイガー・ウッズや丸山茂樹といったメディアへの露出も高いスター選手を抱えるメジャーなスポーツにしては、ゴルフほど実際の経験をもたない人が多いものも珍しいのではないか。

実はこの経験のなさはゴルフゲームにとって大きなアドバンテージになる。実際にやったことがない以上、経験則として本物とゲームのおもしろさを比較することもできないからだ。それゆえ「本物のおもしろさにはかなわない」と言われがちなスポーツゲームの中でゴルフゲームの性格は明らかにほかと異なる一面をもっていて、「せめてゲームでプレイしてみたい」という需要は野球やサッカーといったほかのメジャーなスポーツにはなかなか生まれないもの。未経験のメジャースポーツであるゴルフがモチーフだからこそ、スポーツゲームの泣き所を回避できる可能性があるのだ。

こうして考えると、ゴルフゲームが担う役割はことのほか大きい。ゴルフ未経験者に対して、いかに本来のおもしろさを提示できるかというところになるわけだ。ちょっと大袈裟かもしれないが、そういった一面を持ち合わせたスポーツゲームであることは事実だろう。このことからも複雑化されたシステムより、できるだけシンプルにゴルフの要素を伝えられるものが望ましく、多数のライトユーザーを対象にしたと思われる『みんなＧＯＬ３』も、基本的にはシンプルでとっつきやすいゲーム性につくられていることに気付く。

今なお愛されるシンプルなゲーム性

シンプルなゲーム性ではあるも



システムこそ変化がないが、シリーズを重ねるごとにクオリティ、遊びやすさ、爽快感が進歩している。

のの、実際のところ『みんGOL3』の完成度は素晴らしい。ゴルフゲームのスタンダードになっているインターフェイス（FC時代の任天堂『ゴルフ』から進歩していないようだが、この出色のシステムを超えるものは容易に想像できない）は馴染みやすいうえに、本作ではより現実のゴルフに近づこうとするシステムが採用されている。バンカーやラフからのトラブルショットがそれで、フェアウエイからのショットと違いパワーゲージそのものが短くなってしまうというものだ。『2』まではインパクトゾーンが狭くなるだけだったが、それに加えてパワーゲージが短くなるとタイミングの取り方が格段に難しくなる。お馴染みのショットシステムだからこそ、ユーザーの慣れを逆手にとった違和感をトラブルショットの難しさに反映できたのだ。結果としてバンカーやラフに入れないように打つという大前提が明確化され、現実的なスコアメイクが要求される。まさにゴルフのリアリティを表現できたシステムと言えるだろう。

ほかで気になったもので、「スーパージャストインパクト」と呼ばれるシステムがある。ショットにはつきものの誤差を消せるようになるのだが、アナログボタンを押す力がある一定でないと発生しないので使いこなすには偶然に頼るところが大きい。アナログコントローラの特性を活かせば技術とメンタルを判定する新たなシステムになりそうなものだが、そこまでシビアにすると『みんGOL』が「みんな」のものでなくなってしまう。偶然の産物に抑えることで、シンプルなゲーム性としてのバランスを維持したのだろう。リアリティを追求するのも、ゲームバランスあってのものだ。

そしてリアリティを表現する一方で、あくまでゲームとしての楽しみ方を追求している点も見逃せない。あらゆるジャンルの中でも、とくにスポーツゲームはリアリティを表現することが進化だと思われてきた感があるが、『みんGOL』シリーズはゲーム的で派手な演出を織り込むことによって、単にリアルなゴルフシミュレーターとは違ったものになっている。炎が巻き上がるバックスピンはもとより、攻略の実用性こそ低いもののピンを駆け上る「ライジングボール」などはゲームとして魅せるプレイの典型。また、DVD-ROMでグラフィックやサウンドのクオリティを底上げしたのも、スポーツゲームに不可欠な爽快感を表現するための演出にほかならない（個人的にはあからさまなローアングルからのカメラワークやロリロリなボイスも気になったが）。

これらゴルフのおもしろさを伝えるシュミレーターとしてのリアリティと、爽快感を得られるゲーム性がバランスよく同居していることで『みんGOL3』はポピュラーなタイトルになりえた。

そしてこのポピュラーさがユーザー同士の共通理解に繋がり、最近では珍しく対戦のおもしろさを思い出させるタイトルになったのだ。

スポーツゲームはマンネリだと言われるようになって久しい。しかし『みんGOL3』のように、かつて対戦に熱くなっていた頃を彷彿とさせるスポーツゲームが支持を得ていることはスポーツファンのひとりとして非常に喜ばしく思う。これを契機にスポーツゲーム隆盛の時代が再燃するのを期待してしまうタイトルだ。

PROFILE
松田剛（まつだ・つよし）
'74年生まれ。まだまだ駆け出しライター。みんGOL.netでも通用するスコアを出したことがあるんですが、いざ全国大会モードでプレイすると伸び悩む……。メンタル面の強化が課題です。

関連作品
ゴルフ（SPG）
メーカー：任天堂／機種：FC／
価格：4,500円／発売日：1984年5月1日
インパクトゾーンを意図的にずらすことでスライスやフックを使い分けるという、現在のゴルフゲームより高度な技術が必要とされた。ゴルフのエッセンスが凝縮されている。

ゲーム批評にひとこと
ホームにしているゲーセンでは下に戻れない『ゼビウス』（ちなみにワンプレイ30円）が置いてあって物議を醸し出している。（青森　やっぱイヌ耳だろ!?）

黄金の太陽 ～開かれし封印～

3

ジャンル：RPG／メーカー：任天堂／
機種：GBA／価格：4800円／
発売日：2001年8月1日

卯月鮎　プレイ時間：29時間

かげりゆく光の中で現れた"太陽"の行方

『シャイニング』シリーズや『みんなのGOLF』のキャメロットが開発したRPG『黄金の太陽』は、新たな方向性を提示できたか。

懐かしさを漂わせるオリジナルRPG

この世に沈まない太陽はない。「日の沈まない帝国」と呼ばれた大英帝国だって、結局のところ崩壊してしまったことは、歴史が教えてくれている。それはどこでもいつでも同じこと。たとえどんなにハードのスペックアップという光が魅力的でも、その太陽はいつか沈む。常に光を求めるなら、新しい太陽を見つけなくてはいけないのに……。

『黄金の太陽』は、任天堂から発売されたGBA初のRPGだ。既存のタイトルの続編や焼き直しが多いラインナップの中で、まったくオリジナルのRPGというのは珍しい。本作の主人公は、小さな村の少年たち。好奇心のおもむくままに村の神殿を探検していて、知らないうちに、地水火風の四大元素の力によって守られていた、恐るべき技術・錬金術の封印を解いてしまう……というのがシナリオの発端。4つのエレメンタルを巡る物語は、初期『FF』をほうふつとさせるオーソドックスな展開で、何となく懐かしいテイスト。ディープな物語性を追い求める最近のRPGの中では、シンプルで分かりやすい部類に入り、低年齢層が多いだろうGBAのユーザーには合っている。「RPGは戦闘・謎解きありき」という作り手の考えに合わせてか、属性ごとのダンジョンを登場させるための割り切ったシナリオとも取れる。

映像をフルに活かした美麗な召喚シーン

特筆すべきポイントは2つある。ひとつは謎解きの歯ごたえ。町やダンジョンは謎にあふれている。建物の影に入り口があったり、町の外をぐるっと回ったところに宝物があったり、といったささやかなレベルのものから、大仕掛けなダンジョンのパズルまで多種多様だ。そのどれもが、少し難しい程度のちょうどいいバランス。ファミコンやSFCのRPGを体験している世代には懐かしいと感じられるだろうし、今の中高生なら、ただボタンを押していればいいRPGとは違う厳しさ、難しさを体験できるだろう。その謎解きに絡んで新鮮に映るのが、戦闘中に使える魔法（エナジー）がフィールドでも応用できること。たとえば、ツルを伸ばしてダメージを与える「グロウ」という魔法をフィールドにある草の芽に使えば、どんどん成長して通り道になる。竜巻で敵にダメージを与える「スピン」なら、邪魔な草を吹き飛ばせる……といった具合。「魔法使い　戦闘終われば　ただの人」という、RPGにありがちな矛盾に対する答えになっている。ただ残念ながら、すべての謎解きが魔法の利用



85 Point

を中心に組まれてはおらず、戦闘と謎解き兼用の魔法も一部だけ。そこに計算し尽くされたエレガントさはない。もう少し応用の幅が広ければ、プレイヤーの楽しみも深まったと思うのだが。

もうひとつの売りは、戦闘の美しさとテンポのよさ。戦闘の主力は精霊ジンを呼び出す召喚魔法だ。「召喚シーンが美しい」というと、後期『FF』のケースもあって身構えてしまうものだが、本作の召喚魔法は美麗な上にテンポがいい。飛ばすことも可能だが、それどころかもっとディティールが見たくて再度召喚してしまう。



古いゲーマーには往年の懐かしさを、若いゲーマーには新鮮さを与えてくれる謎解きの要素。

MPが自動回復することもあって、戦闘自体の難易度は低目。プレイヤーは、過度の緊張感や怖さを感じずに、ストレスなく豪華な画面を堪能できる。GBAの美しい映像を存分に活かす、そんな視点から、この作品が生まれたのだろう。

結論として、作品単体だけでいうなら、SFC時代の古き良きRPGの雰囲気を残し、ゲームとしてうまくまとまっている印象がある。GBAを買ったけど遊ぶソフトが……というユーザーにとっては佳作といえるだろう。

GBAとは何か 携帯機という意味

そして、ここまでは中身だけの話。問題は、この作品をGBA向けソフトとして、ハードホルダーである任天堂が出したということ。なぜ携帯機なのか。その意図が本当にユーザーのためとは思えない。

GBAはいうまでもなく携帯機であり、手すきの時間、移動時間に遊ぶものだ。短い時間×回数を積み重ねて長時間遊ばせる、そんなゲームの方が携帯機には向いている。だが、短時間であっても本編にフィードバックしてくるようなやり込み要素が、『黄金の太陽』には薄い。また、本作はイベントの数が多く、しかもひとつひとつが長い。不意に始まる上に、その間は止められないというのもどうか。内容を考えても、あちこち移動しての謎解きは腰を据えてやりたいし、きれいな戦闘画面も、光の加減で見づらくなるGBAに本当に必要かどうかは分からない。64やゲームキューブだってあるのに、と、つい考えてしまう。さらにいえば、GBAの売りのひとつ、1本のソフトで4人まで気軽に遊べるという特性も活かされていない。映像面での全体的な底上げを狙った、他メーカー向けの教則本。邪推すればそんな風にも取れる。

ファミコンの昔から、どこまでも続くと思われていたハードの性能競争。だが、PS2でその夢は沈みかけている。だからこそ、新しい遊びを提案しようとするゲームキューブは注目されているのだ。アドバンスをサブ画面にできるという構想も、わくわくするようなアイデアのひとつ。だが、『黄金の太陽』は、画面がきれいな性能デモンストレーションソフトになってしまっている。過去の夢をダウンサイジングして追いかけるつもりだろうか。せっかくの、アイデアひとつで勝負できる土壌を、クオリティ競争だけで失ってしまうのはもったいない。もちろん「きれいならばもっといい」という考え方もあるだろうが、任天堂から出ている以上は、僕らにゲームの新たな光を見せてほしい。

黄金は、きらきら輝きはするが、本物の光を発しているわけではない。新しい太陽を見つけ出すこと、それが今、任天堂に期待されていることだと思うのだが。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。128本ソフトが入っているコントローラを買った友人がいうことには、「忍者三部作」があり、1が『忍者くん』、2が『いっき』、3が『ハットリくん』だそうです。
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

シャイニング&ザ・ダクネス（RPG）
メーカー：セガ/キャメロット／機種：MD／価格：8,700円／発売日：1991年3月29日
キャメロット開発のRPG。思えば『みんGOL』以前のキャメロットには『シャイニング』や『ピヨピヨ』など「手薄なところでRPGを出す会社」というイメージがあった。

ゲーム批評 4

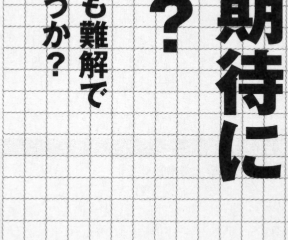
黄金の太陽②
～開かれし封印～

ジャンル：RPG／メーカー：任天堂／
機種：GBA／価格：4800円／
発売日：2001年8月1日

緋澄光一　プレイ時間：28時間

最大の試練はユーザーの期待に応えることができたのか？

プレイヤーへ課せられた最大の試練は、開発者にとっても難解であった。両者とも、試練に対する回答は見出せのただろうか？



85 Point

ジンを操って最大の試練を乗り越えろ

相変わらず根強い人気のジャンル――RPG。それだけに、人気シリーズや名作と呼ばれる作品が多数存在する。しかし一方で、ストーリーにしろシステムにしろ、似通ったものがたくさん乱立しやすいジャンルでもある。そのような状況に陥っているRPGに、飽き始めているユーザーも多いかもしれない。

そんな中、非常にインパクトのある売り文句で一本のゲームが登場した。

「今までのやり方はまったく通用しない」、「常識を捨てて勘を信じろ」、「RPG最大の試練」……。

挑戦的とも言えるこのフレーズで発売されたのが、『黄金の太陽』である。現状のRPGに辟易していたユーザーにとっては、そのフレーズはなんとも魅惑的に聞こえたかもしれない。これまでの常識を打ち破るような、魅力的な作品かもしれないと、淡い期待を抱いても不思議はないだろう。だが、はたして『黄金の太陽』は、そんなユーザーの期待に応えられるほどの力を備えた作品と言えるのだろうか。

本作で最も注目すべき点は、ジンと呼ばれる精霊の存在だ。ジンには、地・水・火・風の4つの属性があり、それぞれをキャラにセット（身につける）したり外したりすることで、キャラのクラスがチェンジする。クラスが変わると、レベルアップとは別にHPや攻撃力などのパラメーターが増減するほか、使えるエナジー（魔法のようなもの）も違ってくるという仕組み。さらに、セットしてあるジンを解き放つことで強力な攻撃ができたり、スタンバイ（解き放っている）状態でジンを使うと、精霊を召喚して大ダメージを与えることもできる。

強力な攻撃ができるので、つい召喚したくなってしまうのだが、だからといって召喚を使ってばかりはいられない。ジンを解き放てば戦闘中でもクラスが下がってしまうからだ。これはつまり、パラメーターが下がったり、必要なエナジーが使えなくなったりすることを意味する。また、無事戦闘に勝利したとしても、いったん召喚したジンはスタンバイ状態となり、セットも解き放つこともできなくなる。その間は低いクラスで戦うハメになるため、ジンの使いどころを考えなければならない。

このシステムがもたらすメリットは、戦闘スタイルの幅が広がるところだ。大別して、スタイルは次の3パターンに分類される。

1．常にジンをセットした状態で、通常攻撃とエナジーを中心としたスタイル。

2．戦闘前にあらかじめスタンバイ状態にしておき、戦闘開始後すぐ



真新しさを求めた戦闘シーンは、結局のところ従来と差別化できなくなっているのが残念なところだ。

に召喚を使うスタイル。

3.戦闘の展開を考えながら、必要なときに必要なジンだけを使うスタイル。

要するに、プレイヤーの好みに合わせたスタイルを選択できる、自由度の高いシステムなのだ。

だが、問題もある。2のスタイルでは、たとえ一度戦闘に勝利したとしても、その後でスタンバイ状態の時に次の戦闘に突入すると、クラスが低いので著しく戦力が低下する。となると、1か3のように、あまりジンを解き放たないほうが、地味だが最も安全で効率的なスタイルであることはすぐに気づく。敵も比較的弱めなので、たとえジンでの攻撃をまったく行わなかったとしても、充分戦っていける。要するに、結局は従来のＲＰＧとほとんど同様の戦闘をすることになり、せっかくの自由度の高さが実感できないのだ。たしかにこのシステムは、異なった戦闘を楽しむことができる。だが、もともとそのスタイルが3パターンしかないうえ、そこからさらに効率的なスタイルが絞られてしまうようでは、自由度の高さにも意味がない。

プレイヤーが自分のスタイルを一つだけに決定づけてしまった瞬間、自由度の意義は失われる。たとえ、プレイヤーごとでそのスタイルが異なったとしても、それは真の自由ではない。一人のプレイヤーがいくつものスタイルを楽しめて、初めて自由度が高いと言えるのではないだろうか。さまざまな可能性を追究する余地がなかったことと、そうしたいという意欲をプレイヤーに持たせられなかった点が、このシステム最大の欠点と言える。

制作者は、試練を乗り越えられたか?

「物語主導型」と言われるように、ＲＰＧにとって一つの核となるのがストーリーだ。たとえ他の部分で若干不満があったとしても、ストーリーで大きな感動を得られれば、名作と呼ばれる可能性も充分にある。だが本作では、システム以上に、ストーリーに最大の難点があると言わざるを得ない。

「極めし者は『すべて』を手にする」とまで言われた錬金術の封印が、何者かに破られた。エナジーを持つ主人公は、同じ能力を持つ仲間と協力しながら、錬金術の脅威にさらされた世界を救う旅を始める、というのが大まかなストーリー。良く言えば王道だが、新鮮味がないといった印象が強い。挑戦的な売り文句があるからには、もっと斬新でインパクトのあるストーリーを見せてほしかった。しかも、多くの謎を残したままで、世界も完全に救われたわけではないという、中途半端な結末。途中で終わってしまうストーリーを、一本の作品とは呼ぶのはつらい。既に続編の発売が決定しているとはいえ、発売されるまでにはまだしばらく時間がかかる。何よりも、前後編に分かれているなら前もってはっきりと公表すべきだし、後編も前編と同時か、あるいは1ヶ月後くらいに発売してほしい。そういったユーザーに対する配慮に欠けているのにも、大きな不満を感じる。

本作から、従来のＲＰＧを脱却しようという意気込みは感じられるが、それがゲームに反映されているとは言い難い。ＲＰＧの新境地を切り開こうとする〝最大の試練〟は、予想以上に困難だった。それを自ら証明してしまったのは、皮肉としか言いようがない。

PROFILE

緋澄光一(ひすみ・こういち)

ライター志望部門よりデビュー。自由に遊べるRPGって本当に少ない。たとえ不自由であっても、それを感じさせない作りであれば構わないが、最近はそういうものさえ少ないのは悲しい限り。

関連作品

シャイニングフォース(SLG)

メーカー:セガ/機種:MD/価格:8,700円/発売日:'92年3月20日

横長の戦闘画面が印象的なシミュレーションRPG。多くのシリーズを生みだした人気作であるが、今考えるとMDで8,700円というのは高すぎじゃないか。

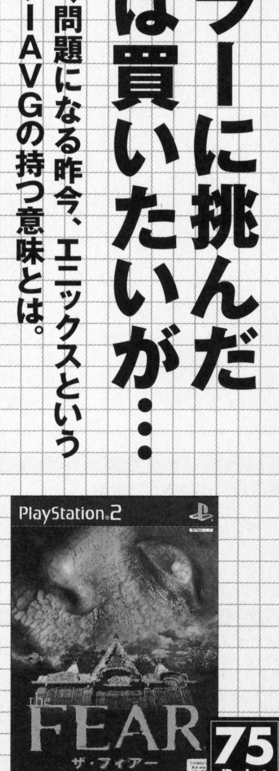
the FEAR　5

ジャンル：AVG／メーカー：エニックス／
機種：PS 2／価格：7800円／
発売日：2001年7月26日

水野隆志　プレイ時間：16時間

規制の多いホラーに挑んだ制作者の意欲は買いたいが…

ゲームにおける暴力表現がとかく問題になる昨今、エニックスという大手メーカーから発売されたホラーAVGの持つ意味とは。



75 Point

美少女＋モンスターこそ正統派B級ホラーの真髄

ホラーというジャンルは、つねに日陰の存在で、いわれのない反感を受けてきた歴史を持っている。残酷な事件が起こるたびにヒステリックにホラービデオを規制しようとする動きが出ることなど、まさにその典型といえるだろう。また、ゲームにおける暴力描写も、最近、マスコミが好んで攻撃したがる対象になりつつある。『the FEAR』は、ホラーをテーマとしたゲームで、暴力的シーンや血まみれ死体が次々登場する。これだけでも物議を醸しそうだというのに、加えて発売元は大手のエニックス。物事の表層しか見えない偏見の持ち主が「『ドラゴンクエスト』で子供に夢を与えているメーカーが何たることを！」などと頭に湯気を立てているさまが目に浮かぶようだ。それにしても、いくら夏とはいえ、このご時世に何とも挑発的な作品である。

物語は、TVの制作スタッフが美少女アイドル5人を起用したホラー番組の撮影のため、かつて大量殺人が発生したという古びた洋館にやってくることから始まる。初めこそ、シナリオ通りにヤラセの殺人を演出していたのだが、いつの間にか本物の殺人が発生。しかも、犯人は人間ではなく、異形の怪物と思われた。カメラマンである主人公は、パニックに陥った少女たちを守りながら、脱出する術を探すが……。

とまぁ、内容的には王道すぎるくらいに王道を行くホラーである。それも「エクソシスト」みたいにアカデミー賞にノミネートされる芸術作品ではなくて、もっと低俗な欲求をダイレクトに刺激するB級ホラー（※1）だ。



登場人物への質問が、ただ反応の変化を楽しむだけで、あまり意味がなかったのは残念。

実際、この作品はゲームというよりも、ホラー映画を少しゲーム風味に仕上げたといったほうがいい。一応フラグ分岐によるマルチエンディングになっているのだが、ファーストプレイでは、ゲームオーバーにならない限り、必ず同じエンディングになるし、途中で出現する選択肢も、どれを選んでも結果が変わらないなど、ゲームというには、少々お粗末な作りになっているのだ。

その代わり、DVD4枚組という大容量を活かしたイベントムー

※1：B級……製作予算が低い映画のこと。二本立て興業がメインだった時代、スターなどが出演した看板作品をA級、準スター級で作られた併映作品をB級と呼んだことの名残で、出来は本来無関係。B級でも傑作はたくさんある。

ビーの数は通常のゲームの比ではない。正直にいえば、残酷シーンはあまり大したことないし、女性蔑視の偏見（※2）を避けるためか、被害者も男性のほうが多いなど、この手のファン向けにはやや物足りない内容になっているが、これはコンシューマである以上、やむを得ないだろう。

惜しむらくは全体的なテンポの悪さ

ただ、映像ソフトとして割り切ったとしても、残念ながらあまりいいできとはいいがたい。

グラフィックのクオリティが低いというわけではない。たしかに一部の合成シーンで線が荒く見えたり、こけおどし的な恐怖演出が多いため、肝心の恐怖感もいまひとつ盛り上がらないといった欠点はある。だが、それはあまり大した問題ではないだろう。本来、B級ホラー指向の作品なのだから、そんなことに目くじらを立てても仕方がないのだ。B級ホラー映画を見慣れている人間にとって、こうしたチープさはある種の愛着さえ感じさせる。ある分岐では、最後に女の子が怪物化して襲ってくるのだが、このシーンなど、むしろ俳優たちに拍手を送りたい。彼らは、自分たちのやっていることが、チープでこけおどし的であることを承知で演じているのだ。あるアイドルが怪物化から救われた後で「あんな姿になっていたことが知られたら、アイドルをやめなきゃね」というセリフをいうのだが、これこそ、この作品の本質にある遊び心を端的に現しているといえるだろう。

このように、グラフィックに関しては、手放しに誉められるわけではないとしても、欠点だと声高にいうほど劣悪ではない。

では、何がまずいのかといえば、シナリオのテンポだ。A級だろうがB級だろうが、ホラーやサスペンスなどのエンターテイメントではシナリオが大きな影響力を持つ。筋運びに緩急をつけてプレイヤーの緊張状態を上手く持続させていかねば、とても最後まで見られないのである。ところが、この作品では、これがどうにも悪い。実写になっている分、俳優がしゃべっている時間がかかる点を差し引いても、ひとつのイベントから次のイベントへの流れに不要な過程が多く、緊張状態を持続させることに失敗している。ゲーム的には、次にどこへ行けばいいのかヒントを示す機能があるので詰まることはないのだが、これは単にもともと不出来だったシステムをほんの少しだけ救済しているという程度の意味しかない。第一、次に事件が起こる場所とその大まかな内容を教えられてしまっては、ホラーとしては面白さが半減してしまう。かといって、この機能を使わないと迷ってしまうわけで、どう考えても構成に工夫がなかったといわざるを得ないのだ。終盤、DISC3後半〜4にかけてはクライマックスということもあって、なかなかいいテンポで見せてくれただけに、あれが全体に及んでいなかったのが残念だ。

トータルで見ると『the FEAR』は、さまざまな制約の中で頑張ったものの、不完全燃焼のままで終わった作品といえるだろう。その意味で、暴力描写について、是非を論じるレベルの作品ではない。一所懸命にやっているアイドルたちを応援しながら、ビール片手に楽しむのが精神衛生上もいいのではなかろうか。



恐怖シーンはいたずらにグロテスクにならいよう、意識的に抑制された演出になっている。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

'68年生まれ。ホラー映画ファンの私には、『死霊のはらわた』『光る眼』『シャドー』など、全編にちりばめられたB級ホラーテイストが楽しかった。作中で出題されるクイズも、ツボを抑えたなかなかの良問で驚き。

関連作品

CLOCK TOWER—The First Fear—(AVG)

メーカー：ヒューマン／機種：PS／価格：3,800円／発売日：1997年7月17日

SFCで発売された傑作ホラーAVGの復刻版。やや古い作品だが、豊かなゲーム性は今でも充分通用する。「美少女＋異形の怪物＋館」という基本要素が本作と共通している。

※2：ホラー映画の女性蔑視……70年代以降のアメリカ、イタリア製ホラー映画では、被害者の大半が女性で、殺されるシーンでもヌードやセミヌードであることがしばしばだった（日本で作られた唯一のスプラッター映画『死霊の罠』でも、脱ぎ役に当時人気の高かったＡＶ女優小林ひとみを出演させている）。そのため、残虐性とは別に、ホラー映画を女性蔑視という視点から糾弾する論調も多い。

カルドセプト セカンド

6

ジャンル：TBG／メーカー：メディアファクトリー／大宮ソフト／機種：DC／価格：6,800円／発売日：2001年7月12日

鷲尾トモノリ　プレイ時間：58時間

作品の隅々まで行き渡ったユーザーの声と作り手の心

大宮ソフトの名を世に知らしめた傑作ゲームの続編。その内容は、まさに「ファンの期待に応えた」というに相応しいものだった。

基本はすべてここにある名作『カルドセプト』

『カルドセプト』は、'97年にサターン用ソフトとして発売された傑作ゲームで、トレーディングカードゲーム（以下ＴＣＧ）とボードゲームをミックスしたような独特のシステムが秀逸な作品だ。

　ゲームは、双六板のようなマップ上で展開する。プレイヤーはダイスを振って自分のキャラクターを進ませ、止まった土地（マス）にクリーチャー（モンスター）を配置したり、他人のクリーチャーがすでに配置されていた場合は、自分のクリーチャーで攻撃して土地を奪ったりしながら領地を増やしていく。

　また、魔力（このゲームではお金のような存在）をつぎ込んで土地の「レベル」を上昇させれば、その土地からさらに多くの魔力が得られるようになる上、自分の土地に止まった他のキャラクターから「通行料」として奪うことのできる魔力も、より多くなる。そうして、各キャラクターがそれぞれ自分の手番を重ねていき、魔力が最初に目標額に達した者が勝者となるのだ。

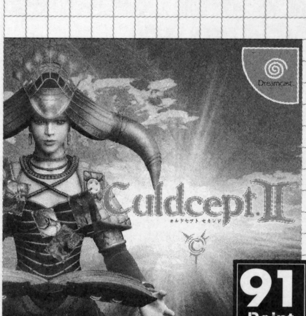
　こうしたボードゲームとしての部分が、古典ボードゲームの名作『モノポリー』をベースに作られていることは間違いないだろうが、誰かが一度手に入れた土地が別のプレイヤーの手に渡る可能性が付加されたことで、『モノポリー』とはまた違った、スリリングなゲーム性が得られているのである。

　一方、ＴＣＧとしての側面は、戦いに際してプレイヤーが編集する、50枚一組のカードからなる「ブック」に現れている。土地に配置するクリーチャーを召喚したり、クリーチャーにアイテムを与えて強化したり、自分を有利にしたり他人を不利にしたりするさまざまなスペル（呪文）を使用したりといったことは、すべてそれらのカードによって行うのだ。

　もちろん、ブックの編集にはＴＣＧ同様の面白さとテクニックが存在している。複数種のカードの効果を合わせてより大きな効果をもたらす、いわゆる「コンボ」の開発がその代表だ。そして、このブック作りこそが、プレイに奥の深さと、プレイヤーひとりひとりの個性を与えているのだ。

　なお、数百種類に及ぶカードのうち、プレイヤーが最初から持っているのは、わずか20数種類。残りをゲームの中で集めたり、他のプレイヤーと交換したりするコレクション性も、このゲームの大きな魅力のひとつであり、プレイヤーを長く飽きさせない大きな要因となっている。

　ボードゲームとＴＣＧという、既成のシステムを原形にしつつも、これまでありそうで無かった、独



91 Point

自の面白さを創り出しているところが、この作品の優れた点だ。しかも、システムの持つバランスは絶妙で、各地で対戦大会などが盛り上がりを見せたことでも、それが証明されているといえるだろう。

ユーザーの声が活かされた「痒い所に手が届く」続編

そうした前作の優秀さを踏まえ、いよいよ本題である『カルドセプト セカンド』(以下『セカンド』)の話に入るわけだが、最初にいってしまうと、ゲームとしての大きな変化はほとんど無いといっていい。前述したような、前作を構成していた要素はすべて継承されつつ、新しいカードやルールが追加されているのが、基本的な部分では一番変化した点だろう。

ただ、システムに面白さの本質があり、かつ、その完成度が非常に高いこのゲームにおいて、ある意味それは当然で、決して悪いことではない。『セカンド』に期待していたファンも、おそらく大きな変化は望んでいなかったはずだ。むしろ、本作において評価されるべきなのは、目には見えにくい部分の小さな変化なのである。

具体的には、なんといっても、旧来のカードに施された微妙なバランス調整があげられる。前作で強過ぎたカードや、あるいはその逆で、いまひとつ使いどころの無かったカードのデータが見直され、前作ほどには突出して便利(不便)なカードが無くなっているのだ。しかも、そうした調整はどれも的確で、今作で変更になっているデータを見つけるたび、思わずうなずいてしまうことが多かった。

また、調整の方向性に関しても、強すぎたカードを単純にパワーダウンするのではなく、「使いにくく」してあったり、弱かったカードにちょっとした付加価値をつけるといった感じで、そのカードがもともと持っていた価値やイメージを損ねないように配慮されているのも感心した点である。

カードゲームの続編として、こうしたバランス調整は当然のことと思うかもしれないが、これほどきっちりと仕上げるには、かなり綿密で念入りな作業を行ったはずである。さらに、この『カルドセプト』シリーズを制作している大宮ソフトは、公式大会の場やネット上で交わされるファン同士のやりとりなどを通じて、プレイヤーの生の声をかなり集め、そして、それをできるかぎり反映したという。「思わずうなずける」絶妙のバランス調整は、そうした部分が大きく影響しているのだろう。

さらに、『セカンド』が対戦ツールとしてより完成されている点も、大きく評価したい。ネット対応によるオンラインでの対戦やカードの交換ができるようになったのはもちろん、対戦がよりスムーズに行えるよう、対戦時のシステム設定が細かく行えるようになっているところも、「痒い所に手が届く」ようで、ユーザーには嬉しい心配りだろう。

とにかく、この作品からは、ユーザーと真正面から向き合い、職人的なこだわりを持って作品を大切に作り上げているメーカーの姿勢が、非常に強く感じられる。前作におけるユーザーの不満をひとつひとつ取り除き、なおかつ「こうして欲しかった」という要求にはできるだけ応えるという、続編を作る上で当たり前に思えることが、これほどしっかり行われている作品は、近頃ではそう無いのではないだろうか。



対戦だけでなく、ソロプレイ用のストーリーモードもやり応え充分。前作ファンをニヤリとさせる要素もある。

PROFILE

鷲尾トモノリ（わしお・とものり）

ボードゲームと聞いて思い浮かべるのは『ディプロマシー』と『アーカムホラー』。カードゲームで思い浮かべるのは『タンクハンター』。そういえば、昔深夜にやってた『征服王』って番組、またやってくれないかなぁ。

関連作品

ガイアマスター　決戦！　世紀王伝説（TBG）

メーカー：カプコン／機種：DC／
価格：6800円／発売日：2001年６月28日

『カルドセプトセカンド』と同じく『モノポリー』タイプのボードゲームで、やはり土地の奪い合いができるのが特徴。どちらかというと、より『モノポリー』に近いルール。

ゲーム批評にひとこと　札幌にもビックカメラができました。安い！（北海道　安城明生）

クラブカート・ヨーロッパエディション

ゲームソフト批評 7

ジャンル：RCG／メーカー：セガ／
機種：AC／発売年：2001年

G－Trance（児山）
プレイ回数：50クレジット

最大のライバルは自分のサイフの中身かも……。

わかる人ならとことんのめり込めるリアルな操作感のレースゲームだが、「プレイ料金」という思わぬ壁がそれを許さない？

データを記録することで長く遊べる業務用ゲーム

業務用ゲームの多くは、1プレイでゲームが完結するのが普通だ。しかし、セガの『クラブカート・ヨーロッパエディション（以下、『クラブカート』）は、専用カードにデータを記録することで、業務用ゲームながら1コインで完結しない、継続的なゲーム進行を試みている。

『クラブカート』は、レースで好成績を出し、ビギナー→Bクラス→Aクラス……と、頂点のクラスを目指す。ゲームが進行するにつれスポンサーがついたり、カーナンバーが変化し、レース結果と共にカードに記録される。ツイン筐体では、このデータを使ってマイカー同士の対戦ができる。将来はネットワークを使ったマイカーでの対戦もできるのかな？ と、夢を持たせてくれるシステムだ。

ところで、『クラブカート』のゲームシステムは、石畳、舗装道路、サーキット路面といった路面の状況がリアルに再現され、プレイ中はかなり神経質なハンドリングを要求される。コースデザインもよく考えられており、実に攻略しがいのある奥の深いゲームだ。

いわゆる「普通の人」には、この面白さはおそらく伝わらないだろうが、「レース好き」にとってはこのこだわりが嬉しい。



カードに記録すればマシンやツナギのカラーを選べる。ずっとこのままなので、慎重に決めたいところ。

どうせプレイヤーを選ぶなら作りはマニアックなほど喜ばれる。中途半端にリアルなゲームは両方のユーザーから敬遠される。「百人の一般人が1回ずつ遊ぶ」のではなく、徹底して「10人の好きものが10回ずつ遊ぶ」ゲーム設計にしてしまうわけだ。そういった意味では『クラブカート』はよく作りこまれたゲームだ。こんなゲームがひとつくらいあってもいいと思う（全部がそうでは困るが）。

このように、ゲーム性は申し分ないのだが、「何位でゴールしようが、1クレジットで1レースだけしか参加できない」のは（よほどひどい運転をしない限り完走できるタイムが与えられるとはいえ）少々割高感を感じる。好きものが思わずやりこんでしまう中毒性を持たせながらも、プレイ料金で二の足を踏ませることにならないか。それが少々気がかりだ。

PROFILE

G-Trance（ジー・トランス／児山）
『クラブカート』は久々にはまったレースゲー。もともと大型筐体ゲーマーなんで1プレイ200円は抵抗ないけど、このゲームに限っては1000円札があっという間になくなっていくのに多少の戦慄を感じたりして……。

関連作品

セガ・ル・マン24（RCG）
メーカー：セガ／
機種：AC／発売年：1997年
ル・マン24時間レースをモチーフにしたゲーム。天候や時間で刻一刻と路面状況が変わったり、コンティニューが前提のゲームシステムが特徴。

クラッキンDJ パート2

8

ジャンル：ETC／メーカー：セガ／
機種：AC／発売年：2001年

G－Trance（罰帝）
プレイ回数：200クレジット以上

操作は簡単だが深淵に音ゲーの原点が見える

下火と評されるゲームセンター市場。「音ゲー」のブームも去った厳しい現状の中、発表された大型筐体に開発者の熱意を見た。

丁寧な力作も設置台数の少なさ故に苦戦か

音ゲーブームは下火になったと言われる。インカム状況を見ても明らかだ。しかし、そんな中で発表された新作音ゲーは、実物を模した大型装置で直感的に遊び方が理解できる「本物志向」＆「初心者歓迎」の考え方が前面に出ており、業務用ならではの楽しさを提供している作品が多い（※1）。

今回大きく取り上げる『クラッキンDJパート2』もその傾向は顕著で、主に「ヒップホップ」という音楽ジャンルを用いて「リズムにノる」楽しさを体験できる力作となっている。



ステージクリアの成績によって曲数が、これでもか！と言わんばかりに増えていくサマは圧巻。

家庭用では再現困難と思われる「自動回転するターンテーブル」を模した筐体の完成度が高く、その回転速度の変化をゲーム性に取り入れ「高度なDJごっこ」を表現した点が面白い。もちろん『ビートマニア』を意識し、差別化を模索したであろうことは想像に難くないが、模倣から一歩前進できている点は立派である。

本作の企画者〝Hiro．師匠〟（※2）がライブ（※3）の壇上で「前作はクールにしすぎて失敗した」と述べていた。その反省からか、本作は「練習ステージ」が必要以上に親切で、「理解できるまでしつこく教えてやる！」というほど、最長で4分以上にまで練習が延長されるシステムとなっている。どんな楽器でも初めは上手く演奏できず、熟練者の域に達するには壁が厚いものだが、練習に重点を置いた本作からは、最近の音ゲーが忘れていた「丁寧さ」を感じることができる。

しかし残念ながら本作は出荷台数が少なく（推定100台強程度しか出回っていないと思われる）、その魅力が広まっていないことも確かだ。実にもったいない。

元々ヒップホップという音楽は「もっと挑戦してみよう」「停滞した状況から抜け出そう」といったポジティブな思想が込められ、そのファッションや生き方にまで「質素な格好良さ」を求めながら発展してきたジャンルである。

本作にもその希望があることを願わずにはいられない。

PROFILE

G－Trance（ジー・トランス／罰帝）
家庭用ゲーム開発員→ゲーセン店長代理を経て現在フリーライター兼企画者。『功夫老師』『ジャンピンググルーブ』『フラッシュビーツ』『モグラッパー』など“エレメカ音ゲー”大好きゲーマー。『サイモン』の実機所持してます。

関連作品

ダンクドリーム（SPG）
メーカー：データイースト／
機種：AC（NEOGEO）／発売年：1994年
ゲーム界に初めて本格的ヒップホップを取り入れた3ON3バスケ。「YO! WHATS UP?」という曲名があることから思想面でも決定的。

（※1）コナミの『マンボ・ア・ゴーゴー』、ナムコの『太鼓の達人』などがその実例として挙げられる。（※2）ヒットメーカー社サウンド開発部部長の川口博史氏。本作には氏の名曲『アウトラン』『ファンタジーゾーン』の他、『デイトナUSA』のリミックス曲で遊べる面も入っており（難易度は比較的高いが）、古くからのセガファンに向けた涙モノの演出と言える。（※3）8月4日に東京ジョイポリスで開かれた本作発表記念ライブ。

爆熱ドッジボールファイターズ 9

ジャンル：SPG／メーカー：アトラス/ミリオン
機種：GBA／価格：4,980円／
発売日：'01年3月21日

飴尾拓朗　プレイ時間：14時間

近頃、コドモが遊べるゲームが少ないと思わないか？

小難しい理屈や制作者の独り善がりなンざ、コドモにゃ解らない。あるのは「楽しいか」「つまらないか」じゃないか？

63 Point

ドッジボールの爽快感を忘れてはいけない

『爆熱ドッジボールファイターズ』(以下『ドッジ』)は、GBA本来の対象である「コドモ」をターゲットにしていると見た。

まず目に付くのが、数だけやたらと多い必殺シュート。おおよそ考えうるネタの全てを突っ込んだように見受けられるが、一般的にコドモは派手なものを好む。アクションに対する視覚効果が派手であればある程いい。チームメイキング機能を用いて「チーム名、選手名、攻撃スタイル」は選べるが、「必殺シュート」は選べない。しかし、突っ込みを入れる余地が一箇所あれば、コドモは勝手にそこへ突撃していく。

彼らにとって、誰がどのシュートを打てるかを短時間で調べ上げることなど造作もない。そして、調べ上げたうえで純粋に遊び込む。

我々と違って彼らコドモは「1本のゲーム」に対して恐ろしい程時間を費やす。そしてン年後、彼らの世代にとっての「懐かしい話題」で盛り上がるときにネタにする。かつての我々がそうだったように……。

それでも『ドッジ』に込められた面白さは、何も考えずに「相手に球をぶつける楽しさ」を追い求めた結果であり、何が出てくるかわからない必殺シュートに楽しみを見出すか、明確な差別が無いと否定的に考えるかは大人のゴタクである。ドッジボールという球技自体、ハタチを過ぎたいい大人が「小難しい思考を張り巡らせて」遊ぶ競技ではない。

あくまでコドモに向けた「遊びの提案」であり、我々ファミコン世代が黎明期に通ってきたゲーム道、それも「ゲームを遊ぶための初歩」を現代のコドモ達に伝えていく。そんな制作者側の思惑が、おぼろげに見えた気がする。「一部のオタク小僧を満足させる為の要素」ばかりに気をとられた、近頃の「小難しいだけの」つまらないゲームに対する、アンチテーゼだとは思えないか？

懐かしさや、ルールが単純であるが故に勤務中であることを忘れ、童心に帰った大人が2名『ドッジ』で夜を明かしたコトを追記しておく。



単純明快なゲーム内容はコドモに解りやすいし、いい大人が童心に帰って遊ぶことのできるゲームとして、重宝する一本だ。

PROFILE

飴尾拓朗（あめを・たくろう）
'74年生まれの電動機系技術者兼営業マン。はじめての原稿執筆は、色々な意味を込めて「ゲーム業界におけるオトナの事情」を身をもって知ることになった。嗚呼……

関連作品

熱血高校ドッジボール部（SPG）
メーカー：テクノスジャパン／
機種：FC／発売日：1988年7月26日
コドモの必須球技「ドッジボール」を題材にしたゲームのハシリ。完成度が高かったというよりは、ドッジそのものが他に弄りようの無い競技だっただけに、やったモン勝ち。

ナコルル～あのひとからのおくりもの～

絵で見るゲームソフト批評

ジャンル：AVG／メーカー：インターレッツ／
機種：Win95&98&2000&Me／
価格：8,800円／発売日：2001年7月6日

脳みそホエホエ　プレイ時間：10時間

マンガによるゲームソフト批評。今月は『サムライスピリッツ』シリーズから派生したオリジナルストーリー『ナコルル』だ。





脳みそホエホエ（のうみそ・ほえほえ）：ゲームアーツ大好きっ子なイラストレーター。最近『グランディアX』がPS2で発表されて、早速本体を購入!! でも、買ったすぐ後に本体の値段が落ちて泣きました。HPもあるんで見に来てください。http://www.tsp.ne.jp/hoehoe/

ゲーム批評にひとこと　シシタンのフィギュアのフィギュアを作ってください。（兵庫　ポンポンポン）

MAX PAYNE 11

ジャンル：ACG／メーカー：P&A／
機種：Windows 95&98&2000&Me／
発売日：2001年８月10日

Dragonwar1　プレイ時間：20時間

映像にこだわり、プレイヤーを置き去りにしない配慮とは？

バレットタイム……ハードボイルド映画の緊張感を味わせたいという、製作者の情熱が生み出した、画期的なゲームシステム。



映像技術を、ゲームそのものに取り入れる

業界黎明期以来、ゲームクリエイター達は自らの創造物に様々な映像技術を取り入れるによう努めてきた。最近では『ファイナルファンタジーX』などで代表されるようにCGのカットシーンに高度な映像技術、ディレクションを加える事で付随的なものではなく、プレイヤーの感情移入を目的とした、物語を進める上で中核的なメディアムとして効果を発揮している。だが、映像技術の面白さを、「凡人レベルまで崩した」上で遊ばせるといった試みは意外に少ないような気がする。

フィンランドのゲーム開発会社ＲＥＭＥＤＹが、映像技術の面白さをゲームシステムの中核に据えるという大胆なことをやってのけた。その作品が３Ｄアクションゲーム、『ＭＡＸ ＰＡＹＮＥ』（以下『ＭＡＸ』）だ。

現在３Ｄアクションゲームはマンネリ化しつつあるのが現状だが、そのマンネリに対して「新たな面白さ」を付加したのが、映像技法のゲームシステム化を実現したバレットタイム（Bullet Time）である。

それゆえ『ＭＡＸ』は、３Ｄアクションというジャンルに新風を巻き起こすマイルストーン的な作品と言える。そして本作品の存在は、昨今疑問視されつつあるクリエイターの自慰行為的なものづくりに対する姿勢について、改めて考える絶好の機会を与えてくれる。

ハードボイルド映画に対するこだわりを見た

本作はＮＹＰＤ（ニューヨーク警察）警官であるＭＡＸを操り、凶悪麻薬マフィア組織に一人で立ち向かっていくというゲームだ。

操作方法はキーボードの矢印ボタンで行動し、マウスで方向決定及び標準合わせと射撃を行うという、First Person Shooting（一人称視点シューティング）的な方法をとっている。画面構成は『トゥームレイダー』に見られる三人称視点であるが、パズル的要素も非常に少ないため３Ｄアクション・アドベンチャーゲームというよりは『ジェダイ・ナイト』のような３Ｄアクション・シューティングと言える。



映画のようにゲームを眺めるのではなく、自らがアクション映画に「出演」している錯覚が心地良い。

（※１）最近では、画像の編集により結末が代わって行くという、モニタージュ理論を応用したダイス社の映像型パズルゲーム『シグナル（仮）』が挙げられる。

物語への引き込み方は、筆者がプレイしてきたゲームの中でも最も強烈だったものの一つと言える。またストーリー展開と全体的な雰囲気は、ブラット・ピット主演の刑事物「セブン」や、キアヌ・リーブス主演のサイバー・パンク映画「マトリックス」、及び映画監督ジョン・ウーの作品を踏襲したものがあり、プレイして数分でデザイナーの映画に対する趣向が手にとるように分かる。

クリエイターのハードボイルド映画に対するこだわりはゲームの随所に現れている。緻密につくられたキャラクター、光の演出、3D空間の活用、そして多くのオブジェクトを破壊可能にするといったデザイナーの執拗なるゲームの作りこみは、彼らの自己満足のためと見られてしまっても釈明の余地がない程だ。



アクション映画でよく見られるシュート・ドッジも、このゲームなら自らの手で再現することができる。

映像表現を「面白さ」に転化したゲームシステム

必要以上とも思える作りこみの中で、REMEDYの開発陣は『MAX』にバレットタイムを導入することで、単なるハードボイルド映画ファン向けのゲームから革新的な作品へと昇華させている。映像表現の一つとしてバレットタイムフォトグラフィー（Bullet Time Photography）があるが、これは銃撃戦でシーンをスローモーションにして、緊迫感を表現するエフェクトの事を言う。『MAX』のバレットタイムには、このエフェクトがゲームシステムとして活用されているのだ。敵との銃撃戦がはじまる際、マウスの右クリックでバレットタイムを発動することにより、プレイヤーはスローモーションの中で敵の弾をよけつつ銃を発射することが出来る。バレットタイムには、砂時計の形をしたゲージがあり、ゲージはバレットタイムを発動することで減っていく。一度減ってしまったゲージは、敵を通常モードで倒さない限り増やすことができない。だが、ゲーム中はバレットタイムを活用しないと攻略が難しいシーンが多くあるため、如何にバレットタイムを効果的に活用するかが重要になるのだ。

バレットタイムに見る事ができる緻密な戦略性は、クリエイターがハードボイルド映画に対するこだわりを表現しつつも、本作品がゲームであるということを忘れていないことを示している。クリエイターのプレイヤーに対する配慮は、スローモーション中でも通常モードのスピードで標準合わせと射撃を可能にすることで、敵をぶちのめすことの爽快感を失わせない様にしたことと、『MAX』を三人称視点にすることで、スローモーション時の多彩なアクションを堪能出来るようにしたことにもあらわれている。

前述の通り、本作品は作者自らのハードボイルドアクション映画に対する趣味趣向が如実に表現されているゲームである。だが、バレットタイムの中に見出すことの出来る面白さは、作者のハードボイルド映画に対するこだわりと顧客志向の融合によって創造されたと言っても過言ではない。『MAX』はクリエイター自らの趣味趣向に対する、執拗なるこだわりも顧客の存在を常に意識して反映させたものであれば、その執拗さが強みになるのだということを証明している。今後も『MAX』のように作者のこだわりと顧客志向との融合から生まれる斬新なゲームが生まれてくることを心から期待したい。

PROFILE
Dragonwar1（ドラゴンウォー・ワン）
英語の何でも屋。翻訳、通訳、講師等全般的にこなす。最近は、台湾系PCゲームを隠された逸品と確信するようになる。

関連作品
Half Life（ハーフ・ライフ）（ACG）
メーカー：CYBERFRONT／機種：Win95以上／価格：5,800円／発売日：'98年12月
First Person Shootingの傑作。『Wolfenstein 3D（ウルフ3D）』や『DOOM（ドゥーム）』の流れを組むが、『ハーフ・ライフ』はシナリオの面白さを全面に押し出すことを重視した最初の作品郡の一つ。

（※2）最近の映画でこの手法を有効に活用しているものに『マトリックス』及び『M.I.2』が挙げられる。

ゲーム批評が観ろというので　不定期番外編

LARA CROFT

TOMB RAIDER(トゥームレイダー)

監督：サイモン・ウエスト／脚本：パトリック・マセット、ジョン・ジンマン／出演：アンジェリーナ・ジョリーほか
2001年10月全国東宝洋画系にてロードショー

降りかかる問題は拳銃に解決させろ！

女主人公ララ・クロフトが両手に握る2丁拳銃。

映画「トゥームレイダー」(以下、「トゥーム」)の魅力はこの1点に凝縮されている。この演出がなければ本作品もまた、『ゲームを題材にした映画は駄作となる』という因縁を実証するハメになっていただろう。

ハリウッドの大作映画とは、正義(＝アメリカ)が勝利する映画のことである。闘う理由を手にいれた主人公が、人々(＝アメリカ人)の生活を脅かす強大な敵(＝主人公がとどめを刺す直前に高所から落ちる人たち)に勝利するのがハリウッド映画の暗黙ルールだ。

製作者たちはその鉄則を遵守したうえで、他作品との差別化を図るために日々悪戦苦闘している。そこから現代に恐竜を蘇らせ成功する者や、エロ透明人間を作りだし失敗する者が出てくるのである。「トゥーム」ではゲーム版と同様、ララに2丁拳銃を自在に操らせるという方法を選んだ。新鮮さを感じられないCGと、どこかで見たようなストーリーで構成された本作品において、それは賢い選択だったといえる。

拳銃の数を増やすと当然銃声の数も増え、それがアクションのリズムを早め画面に緊張感を漲らせる。だからといって登場人物にやたら武器を持たせればいいのかというと決してそういうわけでもなく、ここに監督の演出力や俳優の演技力などが絡んでくるのだ。

アンジェーリーナ・ジョリーは2丁の拳銃をしなやかに扱い、敏捷に立ち回ることでトレジャーハンター：ララ・クロフトを見事に演じきった。(顔立ちがゲーム版ララに似ているというアドバンテージも大きい)。「男たちの晩歌」のチョウ・ユンファや「マトリックス」でのキアヌ・リーブスに匹敵する、新たな2丁拳銃俳優の誕生だと言える。

また、こと2丁拳銃には別の側面もある。制作側はゲームの世界観を丁寧になぞることでゲームを映画化することの面白さを体現しようとしているのだ。このあたりの意気込みは、ゲームのネームバリューだけで売ろうとする映画とは一線を画すものとなっている。

ただ一つ残念なのは、ララ・クロフトというキャラクターを描くことに力を入れるあまり、ストーリー展開がおざなりになってしまった点だ。特にララの父親・クロフト卿(の思い出)が、娘に戦うことの理由付けをする場面は間延びして感じられた。

ゲームと違い「スキップ」できない映画だからこそ、そういう場面も大切に扱って欲しかった。



安原法孝(やすはら・のりたか)：ちょいとちょっくらちょいと旅に出たいライター。酒を呑むか映画を観るか酒を呑みつつ映画を観るかの日々です。てへ。

任天堂が変わる？／変わらない？

複眼視点

Produced by 武田丸男

この本が発売されている時にはゲームキューブは発売されており、新ハードを迎えた市場は新たな展開を見せていることだろう。大きなうねりを見せ、テレビゲーム業界の秋の陣が開幕した！

第12回 ゲーム業界秋の陣、開幕

ユーザー代表

【GBAのターゲットって、誰?!（ヒロシ 21歳 専門学校生）

ゲームボーイアドバンス（以下、GBA）は既に今春に発売をされており、いくつものタイトルも登場していることから、スペースワールド会場内でチェックするべきポイントは、雑誌などで発表されているいろいろな未発売タイトルが、実際にどのような画像で、どのようにアクションをするのか、ということに集約されていた。

結果、というか、印象としては「え？ スーパーファミコン？」というものがほとんどであった気がするのはぼくだけだろうか？

中でも、会場内のGBAコーナーの正面に置かれていた『スーパーマリオアドバンス2』（任天堂）は、ゲーム什器に設置されている液晶モニター画面で見る限り、本当に（昔の、懐かしくもある）SFCの映像、そのものであった?!

おまけに、僕がプレイを始めた直後にビックリして『SFC……？』と思わず口走ってしまった時、そばにいた任天堂のお姉さんは「そう！ SFCです!!」などと、明るく答えてくれちゃったりしたのです。

その他にも、懐かしいタイトルだなぁ～、と思っていたら、映像そのもの、というよりも、ゲームそのものが、SFC当時のままだったりしているタイトルが多く見受けられ、GBAの展示コーナーそのものが〝懐かしのゲームコーナー〟になってしまっている感がした。

そのことを会場内で会った顔見知りにメーカーの方に問うと『それはキミがGBAのターゲットではないからで、中学生以下＝GBAの主ターゲットはSFCを知らないから…』とアッサリとおっしゃっていただいてしまったのだ?!

ガーンッ！

既に僕はGBAのターゲット・ユーザーではない！ ということは、『64』のとき同様GBAには、僕たちが遊びたいと思えるようなタイトルがない……。GBA対応のカードリーダーが登場することから、『ポケモン』は間違いなくスタンバイしていることだろう。僕たちはGBAから門前払いをくってしまったのだろうか……?!

幕張からの帰り道、電車内でPDAを操作しているサラリーマン風の人がいた。「そういえば最近、ワンダースワンは何をしているんだろう？ 2年ほど前には〝携帯ゲーム機戦争〟などと言われたこともあったけれど、あの時は何があったんだったけかなぁ～？」などと、電車の中から海を見ながら、物思いにふけってしまっていたのでした……。



メーカー代表

『陣営』という考え方って…？

タケリン（43才：業界歴13年超）

スペースワールドの前日（8月23日）に、任天堂が新製品発表会を報道関係者向けに行う、ということを聞き、また翌日の見学のためにも、ということを考え、あちこちのニュースサイトを見ながら、任天堂がどのような発表を行ったのかをチェックしていた。

関連情報の中には『ゼルダ』、『マリオ』のゲームキューブ（以下、GC）版を来年に登場させる、という以外には、GBAとGCの接続というものがあったが、取りたてのニュースというものは、その他にはなかったように思っていたのだが、何か気になる、というか、引っかかるものを感じていた。

そのことは、翌日からのイベント会場でいろいろな新しいソフトを見て回るうちにも気にはなっていたのだが、週明けのXboxの発表会で、ようやく判明した。というよりも、前週にインターネットで読んだ、いくつかの〝任天堂が発表した情報〟のもつ違和感に、気がついたのだった。

それは〝陣営〟という考え方、というか、プラットフォーム・ホルダーがハードを普及させるためには、良質なソフト、消費者が購入を欲求する／売れるソフトが必要不可欠であり、「○社の〝あのタイトル〟も、×社の〝このタイトル〟も、このハードで発売する」という話題が、常に新しいゲーム機が登場する際に取りざたされているハズなのに、今回（GCの発表会に）は、一切、そのような情報がなかったからなのだ（任天堂はいつものこと？）。

ソニーもセガも、また先日のマイクロソフト社も、N社が、T社が…と、自陣営の充実ぶりを新ハードのプロモーションの中心においており、そのことは、ハードメーカーの常套手段であるはずなのに……。

公表されたリリースには、他社のラインナップは一切なく、かろうじて（？）イベント会場での発表会に数社のビデオ映像が上映された程度であった。

このことはイベント会場で展示されていた〝マーメイド〟（松下電器のGC互換機）に関しても同様のことがいえる。発売日、価格などの具体的な情報は一切なく、近々に発売されるであろうに、会場に鎮座（3台？）しているだけであった。

N64が大方の予想よりも早くに姿を消してしまったことは、PS陣営の充実ぶりも影響したことは間違いないが、任天堂自身が〝陣営〟を形成することを放棄（？）したことが大きいのではないだろうか？

ポケモンに代表される低年齢層向けのラインナップを組むことで、PS陣営にない路線を作り上げたことは高く評価されることではあるが、反面、唯我独尊（独走？）的に陥ったことは否めない事実でもある。

GCとあまりの好対照に見えたXboxの発表会は、マイクロソフト社が他社のソフトに頼っている、ということだけではないと思うのだが……。

両者を俯瞰して…

低年齢層市場は任天堂の得意フィールド、という構図は、N64／GBからGC／GBA市場に代わっても、揺るぎのないものであろう。このことはPS陣営が、新たに参入するXbox陣営が、積極的にアプローチを掛けにくい市場、ターゲットであることからも明らかであろう。

任天堂がテレビゲームの初期の頃と比して、（結果的に）サードパーティのソフト、力を頼りにしなくなってきていることは周知の事実ではあったが、この原稿を書いているちょうどその時に「任天堂／宮本茂本部長が、カプコンの発表会に出席」というニュースが飛び込んできた。

変われば変わるものなのか、いずれにしてもこの数年は、テレビゲーム業界が異業種（とくに、通信関連）も含めた合従連衡の状態にあり、業界そのものの変化のスピードは加速度を増しつつある。業界関係者、プレイヤーにとって、好環境を生み出す方向に変化することを願ってやまない。（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

悲しく楽しいゲーム業界裏事情

ゲーム業界のムゴイ現実が良く分かる！　下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第3回！



第3回　なんちゃって超大作

Written by 橋本和明

ゲームは、時間とお金との戦いで、本来の実力以下で、いかにクオリティを下げずに作れるか、というある意味消去法的な作り方をするのが一般的だ。そりゃお金をかければ、理想形に近づいてはいくが、完全に「やるだけやった」という形になることはまずないだろう。だから、ゲーム業界にいる人間の夢は、潤沢な予算、時間をもって、満足いくまで作品を作り詰めることではないだろうか。実現するには、厳しい環境のなかで、一定以上の実績をあげる必要があるし、実現は非常に困難が伴う。また、幸運にも思う存分ゲームを作れる環境を得た場合も、必ずしもいい作品が作れるとは限らない……それは何故か、考えてみよう。

CASE ①　クリエイターの実力不足

同じ結果ならば、少ない予算で効率よく高いクオリティの作品を作れる人に、結果として、高い金額をつっこんだほうが効率がいい。結局選ばれた人になるのは、前述のようなクリエイターとなる。しかし、あまりに大きいプロジェクトとなると、低い値段で作ることに慣らされすぎたクリエイターの場合、お金の使い方を知らず完成形がイメージできなかったり、また時間がたちすぎてセンスが腐りすぎている場合もあり、「大きい作品の作り方」を知らない。結果として、こじんまりとしたものか、発散しすぎて収集のつかないものができてしまう。世間でいう「クソゲー」の完成だ。新しいものを作ればいいってもんじゃないし……。

CASE ②　作りたいものではない

実績を上げたとしても、作りたいものが作れるなんて限らない。うっかりヒット作を作った人が、上層部の判断により、もっと売れそうなRPGを作らされるようなケースがある。RPGなんていうのは作ったことがなければいきなり超大作を作れる訳はなく、混乱のもと、現実を追求してしまい、無用なものを動かしたりできるようにしたりして、ゲームとしての快適さを失ってしまう。また、シナリオは大作の場合専門家に任せればいいのに、クリエイター自身が書いてしまい、うっかり陳腐な話が乗っかってしまい、書いてる本人以外はため息しか出ないという展開になりがちだ。「ねーちゃんっ気がない」場合も、客を選びすぎで同様の結果となる場合がある。

CASE ③　広告予算が足りない

潤沢、といっても予算は無限ではない。しかも近年では業界も冷え気味で予算との戦いは当然強いられる。そこで、今でも「いいものを作ればきっと売れる」と信じ込んでいるクリエイターが「広告費は普通でいいから、制作費につぎこんでくれ」と懇願して、広告費を制作に回してしまったため、誰にも知られず発売してしまったソフトがある。マニアだけが知っている「不朽の名作」であればそれでも売れるのかもしれないが、大物タイトル続編であっても、メーカーやタイトルが違った場合、せいぜい「普通よりちょっといい」作品だ。広告イメージであらかじめ洗脳しなければ、不朽の名作なんてお金だけで簡単に作れる訳はないのだ。

以上、３つのケースを実際にあげて説明してみたが、大作なんて、クリエイターが頑張ってお金をつっこんだからってできる訳じゃない。予算は普通でよく、クリエイターの狙った「新しいこと」が時代に受け入れられなければダメなのだ。その証拠にゲームバブルでうっかり「大作」を作ろう、とか思って失敗した所はすごく多い。それに対し大手メーカーは、続編モノを作っても、まずハズすことはない。『ＦＦＸ』しかり、大手メーカーは、やはり大手になるだけの資質を兼ね備えているのである。

橋本和明（はしもと・かずあき）：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

エロの星の名の下に 迫撃砲Ⅱ

南敏久

第10話『アメリカンセクシーチャンネル3』の巻

ジャンル：横スクロールSTG／メーカー：TOBE／
機種：Win95＆98＆Me ／価格：7,800円 ／2001年7月6日

火の無いトコロに煙は立たぬとよく言いますが銭の無いトコロにはやっぱりお金が集まりません。先月より再び無職となった南サン、2ヶ月に一度入る微々たる原稿料（最近あんま書いてないからね）だけでは当然人間として最低限度の文化的生活は望めるべくもなく、日に日に蓄えを食い潰していくに連れ段々と精神の方も荒んでまいります。というわけで今回はいつものような薄幸そうな少女相手に生と死について考えてみたりずっこけロボット娘に感情を持たせてみたりといった方向ではなく、ただただ窮乏に喘ぐ己の破壊衝動を満たすだけのために久しぶりのシューティングゲームを取り上げてみたいと思います。

確か以前一度ＳＴＧを紹介しましたが今回の**『アメリカンセクシーチャンネル3』**は南サンの大好きな横スクロール。舞台はタイトルと同名の米国のケーブルＴＶ局、低視聴率続きで閉局の危機にあるココが打開策として打ち出したのは当然エロ番組でした。エロ番組といえば『Ａ女Ｅ女』や『海賊チャンネル』などが有名ですがそこはそれ白人のことですからスケールが違う。ホワイトハウスやニューヨーク、バラまきクイズでお馴染みグランドキャニオンから来たぞ来た来たラスベガスまで、アメリカの主要都市に主人公キャプテンフリーダムが脱げ脱げビーム（コレに当たった女性の服だけを消滅させる怪光線）による平和的大空爆を仕掛けるという、それはもうフレッシュ・ゴードン並みの超大作です。

ゲームは基本的に3分間の時間制限つきの弾よけ系ＳＴＧ。時間内にボスを倒したり女のコを脱がしたり自機に敵弾をカスらせたりして視聴率をガンガン上げていかなくてはならないのです、が、したっけ1回見に来ればいいべさ画面中もう嵐・嵐・弾の嵐。難易度ＥＡＳＹでも死にまくりでムチャクチャでございますがな。当たり判定は小さいから避けやすいなんてことも書いてございますがンなコトするくらいだったら自機そのものを元から小さくしてくれたほうがよっぽど有難い。だって混乱しちゃうじゃんねぇ。

忘れてましたがエロシーンを見るには女のコに最低でも数億ドル（いくら本番アリとはいえ、高すぎ）の金額を払わないと行けませんのであしからず。結局ココでも金かよ。でもナゼか登場するコ全員日本人なんだヨねえ。やっぱ折角アメリカくんだりまで来たんだからパツキンのパイオツをミーモしたりロイクーなビーチクをメーナしたかったところなんですが、皆さんのココロには何が残りましたか？



STGが難しいだけあって、
エロシーンがアメリカンで
セクシーすぎたので自粛。

映画のバルタンはともかくガモランやギギの存在はちょっと許せない気がする第10話

南敏久（みなみ・としひさ）……倉本安奈ちゃん（スカトロ界のアイドル）にベタ惚れ中の特殊造形業＆怪獣博士。28歳。文中では無職でしたがこの原稿が本になっている頃には怪獣博士としての経験を活かした仕事が始まっている予定。詳細はまた次号。あとご意見ご感想、その他ちょっとイイ話があったらerohoshi@hotmail.comまでメールください。できるだけ返事は書きますです。

ゲーム批評にひとこと　FC『ラグランジュポイント』ってどなたがお作りになったのですか。（埼玉　8王子）

Korea's Game Trend
韓国ゲーム電文

第2回　PC房



PC房を制するもの、業界を制する。

韓国のゲームマーケティングを変えた！　今回はＰＣ房のお話しです。

はい、歴史的な2回目を迎える「韓国ゲーム電文」。今回の主題は洗濯をしてくれる“パレバン（洗濯板）”でもなければショチュウ（お酒）を飲む“ショチュウバン”でもない。時代の先端を行く『PC房』なのです。

韓国にPC房が現れ始めたのは'97～'98年のことです。今は個人用高速回線が広く普及し、情報マインドを持っている人はもちろん、インターネットとか情報化の波などとは縁のないオバサンやオヤジさえ自分だけの専用線を持っていますが、当時は高速回線があまり普及していなかったし、設置や利用にかかる費用もなかなかのものでした。そんな時、ジャジャン～と登場したのが高速専用線を利用したインターネット接続環境を提供してくれるのがPC房でございました。やがてこの便利さが人々に知らされ、利用人口が少しずつ増えながら、PC房は主要都市の商圏密集地域の順で、次々と普及されたわけです。最初に考えた人が誰かは知りませんが、まさに需要のスキマを正確に当て、新しいビジネスを創出したと言いかねません(少し大げさですか？)

さて、このPC房というのは韓国ゲーム産業の立ち上げに実に莫大な貢献をした存在なのです。韓国ゲーム市場においてPC房が持つ意義はいろいろありますが、そのうち大事な一つが「ゲームの確かなる流通ラインができた」ということです。PC房ができる前はゲームの流通過程が大変不透明でした。ゲームマーケティングというのが成り立たない、そんな状況だったのです。また、一般ユーザーの不法コピーには政府当局も手を焼いていました。コピー版を使う一般ユーザーをいちいち搾取することは事実上できませんからね。

だが、PC房ができてから状況は急変しました。全国2万3000箇所のPC房はまさに目に見えるマーケット、手に掴まえられる市場だったのです。とにかくそこにマーケティング力のすべてを集中すればいいのです。要点だけを言えば、可能な術のすべてを動員して、1ヶ所でも多くのPC房に自社のゲームをダウンロードさせ、ユーザーに向かわせるのです。場合によっては特定オンラインゲームの専用台とか、さらには特定オンラインゲームだけをサービスするPC房も現れました。

そしてPC房は、大きい市場が一晩にできてしまったとも言えます。全国2万3000箇所という数は、ハンパじゃありません。簡単に言って、PC房1ヶ所に10本だけ販売すれば20万突破になってしまう計算式になります。不法コピーなどができる余地もありません。だから、みんなPC房営業に総力を上げます。

PC房のもつもう一つの特徴は、営業の主体である製作者の意志とは関係なく、自然発生的なマーケティングが発生するということです。元々オンラインゲームというのは群れてやってこそ面白いもの。だからユーザーは一人でも多くの新規ユーザーを自分がやっているオンラインゲームに引き込もうとします。自然にPC房は活発な“くちコミ”の場となり、チュートリアルの場となります。こうなると家ん中で一人で楽しむスタンドアローン系の個人ユーザーに接近するのとは全く違うマーケティング戦略が必要となります。それが韓国ゲーム業界だけの特徴的な概念である“PC房営業”なわけです。

ウルティマシリーズでお馴染のアメリカのリチャード・ギャリオットさんも、韓国のPC房文化を知らなかったし、それに合わせた営業ができなかったために、ウルティマオンラインは韓国で成功できなかったと言ったくらいです。

さて、すでに韓国ゲーム市場に進出している日本の製作社もあり、先日ハドソンさんもまたオンライン対応ボンバーマンを持って韓国市場に進出すると発表したのですが、一つ心しておくべきことがあります。‘勝負を決めるのは爆弾じゃない、PC房だ。’

PC房を制するもの、業界を制する!!

※この原稿は韓国のライターが日本語で書いています!!

テリョン（鄭泰滝）(bulmory@gamerz.co.kr)：TVのゲーム番組のMCもやっています。が、いつもヤバイ発言ばかりで、危ない橋渡っています。あ！風間仁どのの1P服装はかっこいいですね。関係ないけど。

ゲーム批評にひとこと　表紙をヒロスエに。（埼玉　耳だれ.com）

わかってはいるが、わかるわけにはいかん！——堀田戊傑

銃田夢人 PRESENTS

今号の駄作2（ツー）

第10回

水木しげる先生とエロイムエッサイムの巻

斬り捨て御免の獄門連載、ついに第10回！　ダメダメゲームに竜王霹靂掌！（なかなか出ないケド）

「銃田さん、今回の駄作ソフトですが……」

「はい」

「アンバランスっていうメーカーの……（ボケを待ってる）……水木しげるキャラが出る……（待ってる）……花札ゲーム……（待ってる）……です」

「……すいません、居眠りしてました」

「（ちょっと嬉しそうに）打ち合わせ中に寝るんじゃねーよ！（五光斬）一つ、二つ、三つ、四つ、五つ、五光！」

「貴様などに屈するとは〜！」

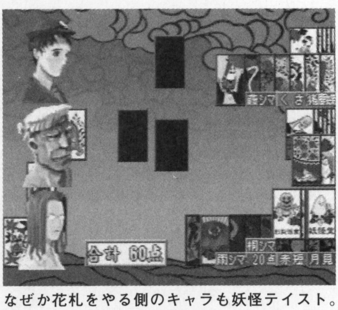
……という侍魂な打ち合わせから分かるように、記念すべき連載10回目となる今回のソフトは驚異の花札ゲーム『妖怪花あそび』ですハイ。

本作品の売りは、あの水木しげる先生が描く妖怪たちが花札になって登場する点です。ああ、前号の北方謙三先生に続き、敬愛する水木先生まで貶めてしまうのか……。もうダメだ。俺は死ぬ。そして君も3日後に死ぬ！（©日野日出志先生）

プレイしてみますと、出てくる花札すべてに水木キャラが。鬼太郎に始まって、目玉オヤジ、一反もめん、ネコ娘、砂かけババア、子泣きジジイ……素晴らしいですね。しかし、あまりにもアレンジが効きすぎてて、どれがどの札なのかサッパリ分かりません。ゲームになりませんでした。

まぁ普通の札に変更することも可能なのですが、やはり水木キャラ札でプレイしたいところです。というわけで妖怪札鑑賞モードで札をチェック。いやぁ、水木キャラはいつ見てもいいモンですなぁ。ゲゲゲ。

そして凄いのが、本作品独自のルールで遊べる点。題して「エロイムエッサイム」。要は「こいこい」なのですが、「こいこい」「勝負」の掛け声が、それぞれ「エロイムエッサイム」「我は求め訴えり」という謎の呪文に変わっています。ちょっとした魔界転生テイストですな。出来役もアレンジされていて「五妖」やら「牛タン」やら「物の怪」やら「四坊主」やらといった具合。まったく意味不明でステキです。



なぜか花札をやる側のキャラも妖怪テイスト。ちょっぴりダークでなんだかブルーな雰囲気。

もう一つのオリジナルルールは「妖怪花合わせ」。こちらも基本的には「花合わせ」と同じなので、あまり新鮮味がありません。

というわけで結局はちょっと目先が変わっただけの普通の花札ゲームでした。思わず墓場で運動会したくなりました。まぁ「任天堂＝花札」というレトロな思考の持ち主にはオススメできるソフトと言えるでしょう。

水木ゲームにはかつて「水木しげるの妖怪伝」というトンデモ作品がありました。それよりは遥かに遊べることは保証します。

……なんだか「今号の駄作」というよりは「今号の色物ソフト」と化していますな。次号からはしっかりと駄作を斬り刻んでいきたいと思います。たとえばSCEの『蚊』とか、SCEの『蚊』とか、SCEの『蚊』とか（まだ恨んでる）。

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：'69年生まれ。1000のペンネームを持つフリーライター。いろいろ仕事してるけど、いろいろあって書けません。

妖怪花あそび（TBG）　メーカー：アンバランス／機種：PS／価格：3,980円／発売日：2001年8月9日

読者あっての本ですから



龍子オネーさん（19歳）
土曜の夜にゾルゲ市蔵が突然電話で「スカイフィッシュって一体ナンなんですか？」とマジ質問され、そんな事イキナリ聞かれても非常に困る多感なお年頃。

シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

たまにはまったりムードで始めましょうか！





●むう〜シシタン、なんか最近、そこらじゅうでヌルクなってんじゃない？　アカン！　アカンヨ、ちとこのお手紙もミテみんさいって。

■気のせいか2〜3年前と比べてみると、最近は文面がおとなしくなった気がします。もっとあばれてください。
（神奈川県　白鳥　康仁）

■久しぶりに買いましたけど、以前よりゲームの批判文章がやわらいでいるみたいに感じました。こーゆー雑誌だからこそ、気に入らないゲームは無茶苦茶けなして頂きたいモノです（笑）
（福岡県　minami）

○ふむふむ、ソウ言えば、なんか批評がヌルいとお嘆きの方が増えてマス遺憾ナガラ。

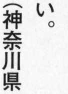
●なんかね、最近、世の中がドンドン甘い方へアマイホ〜〜！　って向かってる気がするのよオネーさん的に!!

○オネーさん、ナニがあったの一体？

●宇多田ヒカルにピノコやらせた責任者、一歩前に出ろやコラ!!

○ソッチの話カヨ!!

●デキネー奴にはヤラせんナ！　っつのがオネーさんの主張なのようトホホ〜〜。『仮面ライダーBLACK』を歌う倉田てつをの100倍酷いワ、ありゃぁ〜〜（嘆）



○……モウイイデス……。ソウ言えば、前号の特集「ゲームの疑問を大追跡」はナカナカ好評で、沢山の反響がきちゃいマシタ！

■今回の内容良かったです。ユーザー（読者）からの欄外のギモンに対しても解答があるとスバラシかったのですが……。次回ですかね（笑）。
（愛知県　8本足）

■『小さな疑問を小追跡』はレギュラーコーナーにして欲しいですな。たとえば『バトルシップヤマト』（PS）はどこの海に沈んでるの？
（大阪府　あきろと）

●特集も好評でしたが、それ以上に前号裏表紙の広告も大反響でした♪

ゲーム批評にひとこと
WIRE01で『Rez』のブースがあったんだけど、チュッパチャップスをタダで配ってるコーナーのほうがよっぽど人気ありました。（神奈川　森本康）

読者あっての本ですから

■（前号）表４の広告には度肝を抜かれました。
（千葉県　村山　洋巨）

■なんか裏表紙の広告が椎名へきるなんですけど、これは彼女のファン層と本誌の購買層が重なると判断された結果ですか？
（神奈川県　川瀬　哲）

■椎名へきるは業界外ですか、そーですね。
（群馬県　ないよ）

■椎名へきるの宣伝をするぐらいなら戸川純のＣＤの宣伝をしてほしい。
（大阪府　毛利　公俊）

○〜〜〜モ、エエッチューニ!!

■「ゲーム速報」って隔月刊だから「速報」じゃないんじゃないですか。
（千葉県　ビートキヨシ）

●まあ、そういわんと。

■（アンケートハガキ記載欄の）E-mailアドレスはどう活用なさるのでしょうか？　なんかステキなお知らせが来るんですか？
（東京都　西双版納）



○アンケートとか、読者参加企画ナドナド色々考えてマスノデ宜しくお願いしマス。

●決してスパムモドキのメルマガ送りつけようとか、リスト屋に転売しようなど不届きな考えは御座いませんので！

■ＳＮＫ特集万歳！　ところでこの時期にネオポケカラー版の『激突カードファイターズ』の『２』を出そうとするＳＮＫは正気なんでしょうか？　一個人としては涙が止まらないくらい嬉しいのですが、ただでさえ民事再生法が適用されている中で、どう考えても採算の取れないネオポケのソフトを出すなんて……。
（愛知県　ジークフリート）

○ワンダースワンの方もイロイロと大変のようデス。

■ゲームミュージックのコーナーができたみたいですな。個人的には『ＶＡＲＴＨ』が好きです。シブくて。
（千葉県　カベジマ　イサム）

■ララ日本不人気の原因はやはり３Ｄの顔が悪すぎるからですよ、斉藤さん。『バーチャ４』並に作りこめば恐らく状況は変わるでしょう。私もララ好きですよ。
（福岡県　迎　貴久）

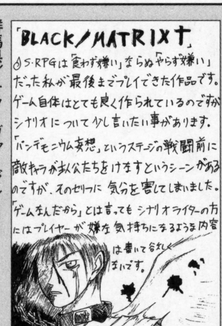
○ララ・クロフトの顔テクスチャ

読者イラストギャラリー

見るより描いて送る方が何倍も楽しいよ……。



北海道／ダミンハ
えーと、そのペンネームってどういう意味？



群馬県／キラーヴァージン
昔、ＳＦＣアルバートオデッセイの衝エンディングには壮絶に胸糞が悪くなりました。



北海道／黒猫ジジ
ま、任天堂の開発部でもルイージファンが多いそうですし



秋田県／ＡＹＵ
イラスト投稿については、偶数月末締め切りを目処にお待ちしちょりますのでどうかひとつ！


愛知県／すうみい
ワタクシと致しましてはパナソニックのＤＶＤ付きＧＣを待ってるんですけど……。

ゲーム批評にひとこと　眞鍋かをりに突撃インタビュー。けっこうゲーム好きみたいですよ。（北海道　ダミンハ）

ーもやがてはアンジョリーナ・ジョリーとクリソツになる時代も来るやも知れマセンが、それにしても我が国の保守的とも言えるアニメ指向にも困ったモンデス。

■ゲームの〝外側〟を批評してみては。たとえば、神戸の事件でも、最も問題とすべきヒトラーへの傾倒は殆ど俎上にのぼらず、それこそ「ゲーム、ゲーム、ゲーム」の一色でした。これこそ有害ではありませんか。

（北海道　でこピン・ニッポン）

○シシタンいつも思うのデスガ、アナリストの方々のこのテに関する犯人探しの論評の場合、どうして発想が貧困になってしまうのデショウカ？



●それよりオネーさんは週刊女性の衝撃スクープについて、編集部の取材能力の貧困さにビックリです。

■自動車雑誌「くるまにあ」8月号のバックナンバーを大至急取り寄せ、「GT3の面白いところつまらないところ」の記事を100回読んでください。ゲーム誌がクルマ誌に、ゲーム評でマケてどーする!?　こりゃ本来貴誌のシゴトです!!

（千葉県　渡辺　幹彦）

■『ダビスタ64』を最後にNINTENDO64のソフトが（新ハードが出る前に！）全て出尽くしてしまいましたので、ここらへんでひとつ64回顧特集をやってもらえないでしょうか。いいハードだったんです。任天堂のソフトばっかり出ることを除けば……。

（茨城県　鯨夢究部）

○そこかしこで任天堂のソフトしか売れないという嘆きも聞こえましたカラナア。



読者のみなさんはどんな日々をお過ごし?

■三人祭の歌を聴くと「うる星やつら」を思い出しました。

（大阪府　ふな）

○シシタン、PCエンジンの「サイバークロス」の変身中の曲聴くと、シブガキ隊の『寿司食いねえ』思い浮かべマス。

●だからアンタ本当は幾つ!?

■いつか住所を書く欄が、郵便番号だけで判るようになったらいい。

（静岡県　元々師）



ゲーム批評にひとこと　「ゲーム雑誌業界はせまい～」みたいな記事を以前、読者ページで拝見したのですが、CONTINUEの編集者欄にかつてのゲーム批評編集者がいたので本当に狭いんだな～と納得しました。（東京　ごりくま）

●オネーさんもカードや定期券がこれ以上増えてゆくのはマジでうざったいので、早く世界総統様に額と手の甲にバーコードでも打って欲しいと思います。

■韓国ゲームのシュールさに度肝を抜かれました。女の子の首……ですか。幾らかわいくても生首じゃなぁ……。お隣の国とはいってもやっぱ日本とは感覚違うよなー。でもちょっとやってみたい気もする。（群馬県　キラーヴァージン）

○マ、韓国にだって『Theガッツ』や『炎多留』ないデスモン。

■40号記念がなくてさみしかったです。（岡山県　RYO）

○アー、そういやそうデスネ。50号の時は是非！



●前号はナニかと大変で、それドコロじゃありませんでした。

■最近、Xboxだゲームキューブだとどうでもいい記事（失礼）にページを飛ばして読むことが増えました。それと9月号P23の兵庫県Jonさん、全くその通り！携帯電話でゲームなんてする気にならんて！（鳥取県　Shy4）

●極右セガ人的ご意見有難う御座います。

■同人ゲームのことを詳しく教えて欲しい。特集して。（福岡県　クレイジー軽トラ）

■幻のゲームソフト『メタルマックス　ワイルドアイズ』について、どこにハガキ出せばよいのか分からないからここに書く。『メタルマックス』でたら買うよ、一万円だとしても。（栃木県　川又　輝義）



○ユーザーが復活して欲しいと思うタイトルとメーカーが復活させたいと思ってるタイトルの認識に乖離がしばしば見られマスヨネ。

■「悪趣味ゲーム紀行2」の発売、楽しみにしています。ところで、付届けは編集部宛てでよろしいのでしょうか？　がっぷ先生？（岡山県　たう）

○さいとーさんの書き下ろし漫画が間に合っていれば、既に出ている筈なのですが……。

●飛龍先生の引越し祝いも合わせて編集部宛てにどうかひとつ!!



ゲーム批評　2001年7月号プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製アイテム

ゲーム批評Vol.41 プレゼント当選者（30名）

北海道　佐藤貴峰
　　　　清水芳紀
　　　　藤原俊則
岩手県　川邊剛史
福島県　小澤達也
東京都　稲名崇史
　　　　上原麻実
　　　　鈴木重倫
　　　　那須康弘
　　　　野上和広
栃木県　川又輝義
埼玉県　石井優果
　　　　田淵なつみ
千葉県　白樫司
神奈川県　小板橋英明
　　　　太楽崇志
愛知県　小久保博文
愛知県　佐藤俊隆
大阪府　船谷善之
　　　　毛利公俊
兵庫県　本條泰子
奈良県　大谷直哉
岡山県　坂本聡子
山口県　藤村香織
高知県　武市量介
福岡県　奥川俊平
　　　　野田雄二
　　　　原田奈津子
　　　　山田慎治
宮崎県　小野雅典

※当選品の発送は2001年10月中に完了する予定です。2001年11月に入っても未着の方は編集部までご連絡ください。

バックナンバーのご案内

<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）
■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！　新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」

<Vol.29>'99年10月発行780円（税込）
■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談 任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実

<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）
■「なぜだ!?　ドリームキャスト」苦戦を強いられるDCに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー　四半世紀の愛憎　ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト5■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実　コナミは何を考えているのか？

<Vol.35>2000年10月発行780円（税込）
■「DQⅦ＆FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」ドラクエ、FF ──『過去、現在、未来』●がんばれボクらのジャレコ特集　今蘇る怪作の歴史!?　その真の姿を見よ！　■名越武芸帖スペシャル対談

<Vol.36>2001年1月発行780円（税込）
■「ソフト批評スペシャル　拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション　ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

<Vol.37>2001年3月発行780円（税込）
■「なぜ今、携帯ゲームなのか」　携帯ゲームって本当に好調なの？●君の武士魂はふるえているか　日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか？

<Vol.38>2001年5月発行780円（税込）
■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」キャラゲー原作者インタビュー！●検証！スポーツゲームの真髄『リベログランデ』は新たな扉を開くか■緊急特集DC撤退！どうなるセガ！

<Vol.39>2001年7月発行780円（税込）



■よみがえれ！　セガ魂！
"主"なきセガ 五里霧中の船出
セガガガ制作者インタビュー
●ゲームボーイアドバンス その光と陰
GBAってコントローラ!?

<Vol.40>2001年9月発行780円（税込）



■ゲームの疑問を大追跡 これが答えだ!?
ゲームソフトの原価に迫る
幻のゲームソフトの行方を追う！
●SNK　偉大なる遺産
SNK（新日本企画）ゲームの系譜
SNKの側面　格闘ゲーム　飢狼伝説スペシャル

別巻
飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-
'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー　メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）
読者あっての本ですから4　2000年12月発行　787円（税込）

隔月刊
ゲーム批評
1月号予告
January

特集

ゲームキューブ 買体新書！（仮）

（かいたい）

ついに９月14日に発売されたゲームキューブ。発売されたソフトの実力は？　新しいゲームの世界は開けたのか？　「ゲーム批評」的ゲームキューブ白書。

ゲームソフト批評

『デビルメイクライ』『パラッパラッパー２』『ジオニックフロント』『エースコンバット04』『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONARE FIGHTING 2001』『AIR』『タイピング OF THE デート』ほか

※ 掲載タイトルは都合により変更される場合があります。

次回「隔月刊ゲーム批評１月号」は2001年12月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆今日もライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先
〒104-0041　東京都中央区新留1-3-7　ヨドコウビル
（株）マイクロデザイン出版局　ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」（担当：小川）

ゲーム批評の編集後記、かなり久しぶりです。読者の皆さんは、すでにお気づきだとは思いますが、編集部のメンツもかなり変わっております。そんななかでの編集後記の復活……みなさんお手柔らかによろしくお願いいたします。

さて、話は変わりますが最近の私は「バージョンアップってどうなのよ?!」という感じです。確かに〝ひどいな〟と思う部分はありましたけど、あのタイミングはないでしょ。なにも、当方の使用キャラクターである「パイ」の弱体化の腹いせにいってるわけではないですよ。1ヵ月間築いてきた戦術が〝ぱー〟ですよ〝ぱー〟。なにも投げからのコンボや下段攻撃をノーダウンにすることないでしょう……。もう1回いっときますけど逆恨みじゃないですよ、念のため。あの「このキャラ強くしたい」っていう見え見えな魂胆がどうも。その辺、『VF4』プレイヤーはどうお考えなんでしょうか? みなさんのご意見聞いてみたいです。(小川)

「人生にけつまづきけつまづきけつまづきけつまづき(自由律俳句)」私の心の一句です。というわけで、なんとなくさりげなく編集後記が復活しちゃいました。この欄を通して、どんな人間が「ゲーム批評」を作っているのか読者の皆様に少しでも伝わればと思います。そして、もし「コイツとは気が合うな」と感じた方がいらっしゃいましたら飲みに誘っていただければと思います。さらにその際には、無制限に奢っていただければと思います。「そんな夢想家は絶対長生きできないぞ」と思っている方、きっとその通りだと思います。「思います」ばかりがくり返される読書感想文はダメですよ、と小学2年生の時にSAWAKO先生が言っていた記憶もございます。はい、ますます読者の皆様を混乱させると編集後記となってしまいましたねごめんなさい。また会おうこの場所でいつまでもこの場所で。(あえてD)

取材を重ねるにつけ、今のゲームに必要なファクターは「チュートリアルをより充実させること」だと心底思った。難しいことを考える必要なしに、序盤をプレイしながら最低限必要なルールを「順を追って理解させる」と共に「気がついたら」目を真ッ赤にしてハマり狂っていた、なンて具合に。少し古いタイトルだが『コマンド&コンカー』が、まさにその理想型だった。学生時代、普段ゲームで遊ばない友人に面白いからと無理矢理貸してひと月、彼は「研究室屈指のゲーマー」へと成長し、更にそこから修士課程を終えるまでのン年間、ゲーム漬けの学生生活を送るコトとあいなった。自分で蒔いたタネとは言え、ヒトの人生まで左右しちまうのが「ゲーム」なンだなと、戦慄を覚えた出来事でもある。果たして、そンな「ビギナーに魅力的な」タイトルが現存するのだろうか? などと、柄にもなく思った次第。尤も自分が『DOOM』で一度職を失い、辛酸の味を知り尽くしているだけに今更、一億総ゲーマー化などというチンケな(あるいは精神衛生上よくない)妄想をする気もないが、もっと「このゲームで人生踏み外した」と声高に言えるユーザーが出てくるような「土壌」が欲しいと切に願うばかり。(黒沼)

隔月刊 ゲーム批評 11月号

ゲーム批評Vol.41
第8巻第6号通巻62号
2001年11月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集部　小川哲弥
土井大輔
黒沼伸行
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
城信行
印刷　図書印刷株式会社

(株)マイクロデザイン
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　(株)マイクロハウス　レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

----- お詫びと修正 -----

前後におきましては以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。

●P13「時は来た！　ゲームキューブ『復習するは我にあり』」(2段5行目)：今西鉱史取締役→今西紘史取締役

ゲーム批評の看板娘が贈る

気がつけば3日ですよ!!

第一回『FFXは刑事貴族』



マンガ：中村龍徳

業界外広告、募集中

ゲーム批評

※ゲーム批評ではゲーム業界以外の広告を募集しております。

平成13年11月1日発行第8巻第6号通巻62号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：㈱マイクロデザイン 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3206-1641（販売） FAX03-3551-1208

定価：780円 本体743円

雑誌03679-11 T1103679110786